
nur DM 9,90 1/2000
bfr 220,- dkr 39,50 FF 33,- Dr 1.530,- Lit 11.800 sfr 9,90
hfl 12,50 öS 80,- Lfr 220,- ptas 900,- ISSN 0947-7810
PC Games
Wissen, was gespielt wird
Europas meistgekauftes PC-Spiele-Magazin
Mit 3 CDs
6 DEMOS
8 PATCHES
VOLLVERSION
50 GENIALE GESCHENKIDEEN
Das Beste zum Feste für Einsteiger und Profis!
Die Zukunft der Rollenspiele
Baldur's Gate 2
Final Fantasy 8
Ultima 9
Quake 3
Der erste offizielle Test als große Sonderbeilage!
Auf 3 CDs
Supreme Snowboarding
FIFA 2000
Age of Empires 2
Theme Park World
Halo, Quake 3, Deus Ex
TOP-VOLLVERSION:
Anstoss 2 Gold
EXKLUSIVTEST!
TOMB RAIDER 4
und alle weiteren Weihnachtshits auf dem Prüfstand!
48 Seiten Tipps & Tricks: GTA 2, Earth 2150, Pharao u. a.
4 391278 209902 01

Neue und alte Bekannte

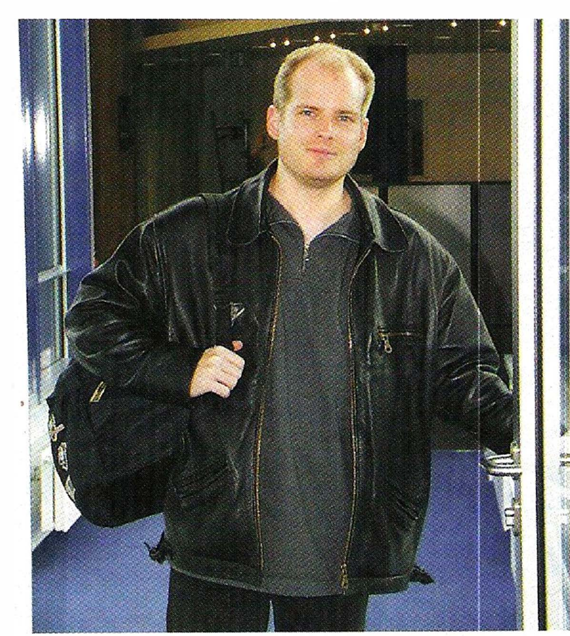
„Viel übersichtlicher!“ und „Super-nützliche Infos im Wertungskasten!“ – die Reaktionen auf unser neues Layout haben uns wirklich gefreut.



Thomas Borovskis
Chefredakteur

FREITAG 5. NOVEMBER 1999

Er ist wieder hier in seinem Revier: Nach zwei Jahren als PC-Games-Korrespondent in San Francisco kehrt Florian Stangl in die Heimat zurück. Grund: Nach dem Aufbau der Schwesterredaktionen in USA und dem überaus erfolgreichen Start unserer dortigen Magazine besteht nun ein noch direkterer Draht zu bekannten US-Herstellern wie Blizzard, Westwood, LucasArts oder Origin. Ein gutes Dutzend Kollegen kümmern sich darum, die angeschlossenen Redaktionen in aller Welt mit brandaktuellem Material zu beliefern – davon wird auch PC Games enorm profitieren. Jedenfalls ist Florian Stangl wieder da und viele seiner Fans werden sich freuen, künftig vermehrt die sachkundigen Sport-, Renn- und Actionspiel-Tests vom „Stanglnator“ lesen zu können.



DIE LEGENDE LEBT Am 5. November kehrte unser Korrespondent Florian Stangl nach zweijährigem USA-Aufenthalt nach Deutschland zurück.

MONTAG 15. NOVEMBER 1999

Ein herzliches Willkommen den vielen tausend Neulesern, für die diese PC Games erst ihre zweite ist. Und das sind eine ganze Menge, wie wir aus vielen Zuschriften wissen – das neue Design der PC Games hat sich offenbar schnell herumgesprochen. Doch auch langjährige Abonnenten sind begeistert („viel übersichtlicher“, „super-nützliche Infos im Wertungskasten“). Dass wir trotzdem offen bleiben für Anregungen, merken Sie bereits, wenn Sie einmal umblättern: Im Inhaltsverzeichnis gibt es wieder die gute alte Unterteilung nach Vorschau und Test. Als Ausgleich haben wir den Spiele-Index zusätzlich nach Genres sortiert – so findet jeder auf Anhieb das gewünschte Spiel. Bei der Gelegenheit möchte ich Sie noch auf unsere große Umfrage hinweisen: Auf der CD-ROM finden Sie ab sofort einen Fragebogen, mit dem Sie uns Ihre Meinung durch einfaches Ankreuzen mitteilen können.

MITTWOCH 17. NOVEMBER 1999

Egal ob Umfragen in *ran* oder Gewinnspiele in Fernsehzeitschriften: Die 0190-Nummer hat der Postkarte mittlerweile fast den Rang abgelaufen – mit einem Griff zum Telefonhörer kann man binnen weniger Minuten schnell und bequem teilnehmen, abstimmen, gewinnen. Ab sofort bieten wir für alle PC-Games-Aktionen diesen günstigen Service an.

FREITAG 19. NOVEMBER 1999

Beim Durchblättern der diesjährigen Ausgaben ist uns jede Menge Rekordverdächtiges aufgefallen – und zwar gleich so viel, dass der dafür vorgesehene Platz kaum ausreichte. Deshalb mussten einige Rekordhalter (zum Beispiel *X – Beyond the Frontier* als fehlerverseuchtestes Spiel des Jahres) unter den Tisch fallen. Die interessantesten, lustigsten, verwegensten und ungewöhnlichsten Höhepunkte 1999 finden Sie ab Seite 54.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen, erholsame Weihnachtsfeiertage, viele Geschenke und einen guten „Rutsch“ ins Jahr 2000 wünscht Ihnen

T. Borovskis





Service

Aktuell

Magazin

Vorschau

Test

Hardware

Tipps & Tricks

INDEX

Action

Abenteuer

Strategie

Sport

Simulation

■ HALO
Bungie kündigt mit Halo die Revolution des Action-Genres an. Was das bedeutet, können sie in unserer Videoreportage sehen.

■ SUPREME SNOWBOARDING
Erleben Sie den Geschwindigkeitsrausch auf einem simulierten Snowboard.

■ FIFA 2000
EA Sports ist und bleibt unangefochtener Meister im Sport-Genre. FIFA 2000 stellt das Können der Kanadier erneut unter Beweis.



CD-ROM 1

Age of Empires 2
Echtzeitstrategie, Microsoft

FIFA 2000
Sportspiel, EA Sports

Supreme Snowboarding
Sportspiel, Infogrames

Legacy of Kain: Soul Reaver
3D-Action, Eidos Interactive

CD-ROM 2

Drive With The Hot Chix!
Rennspiel, Fiendish Games

Dungeon Keeper 2
Echtzeitstrategie, Electronic Arts

Edgar Torronteras Extreme Biker
Rennspiel, Havas Interactive

USAF
Flugsimulation, Electronic Arts

Silcolene Honda Motocross GP
Rennspiel, Swing Entertainment

Slave Zero
3D-Action, Electronic Arts

Spec Ops 2 Green Berets
Action-Strategie, Take 2 Interactive

Spirit of Speed 1937
Rennspiel, Hasbro Interactive

TA: Kingdoms
Echtzeitstrategie, GT Interactive

The Nomad Soul
Action-Adventure, Eidos Interactive

Le Mans 24 Hours
Rennspiel, Infogrames

Videoreportagen

Halo
3D-Action, Bungie

Deus EX
Action, Ionstorm

Daikatana
Action, Ionstorm

Theme Park World
Aufbaustrategie, Electronic Arts

Quake 3 Arena
3D-Action, id-Software

Final Fantasy 8
Rollenspiel, Square Soft

Bugfixes

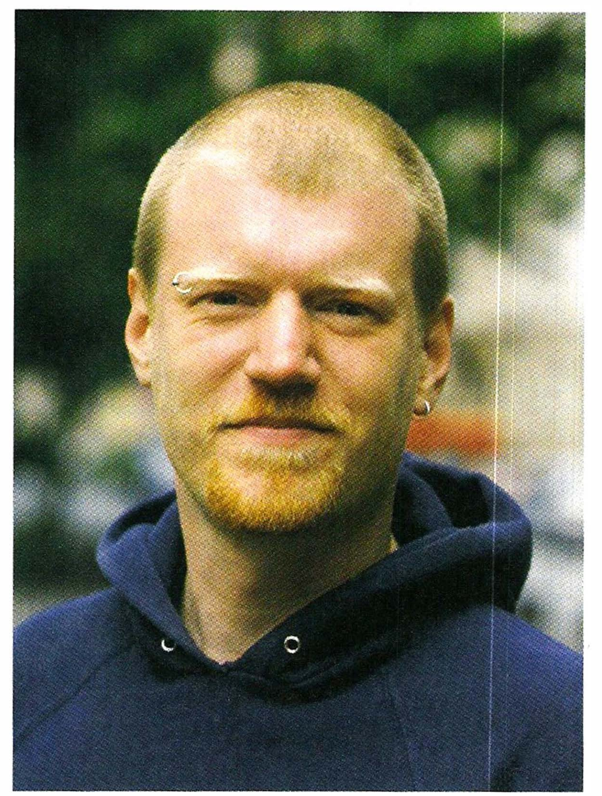
Age of Wonders Demo Patch
Castrol Honda Superbike 2000 Voodoo3 v1.1 (d)
Die Siedler 3 v1.52 von v1.51 (d)
Drakan Patch 444 (e)
Driver Patch #1 (d)
Earth 2150 Patch auf v1.2 (d)
Earth 2150 Patch auf v1.2 (Spawned Version) (d)
Earth 2150 v1.1 (d)
Fighting Steel v1.1 (e)
Grand Prix Legends v1.201 (d)
Kicker Manager v1.02 von v1.00 (d)
Legacy of Kain Soul Reaver v1.2 (e)
MDK 3dfx-Patch (d)
MDK Direct3D-Patch (d)
MDK DOS F2 Save Patch (d)
MDK MS Force Feedback Patch (d)
MDK Win 95 F2 Save Patch (d)
Midtown Madness DirectPlay Patch (e)
Midtown Madness Multiplayer Patch (e)
Nocturne Patch #1
Nocturne Patch #1 für Voodoo 3
Rayman 2 Level-Patch (d)
Starcraft Brood War v1.07 (e)
Starcraft v1.07 (e)
TA - Kingdoms v2.0 (e)
Trickstyle G400 Patch
Unreal Tournament Demo v338 (e)
Warzone 2100 v1.09 (e)

Hardware

DirectX 7 deutsch
Voodoo Bansh. DX7 1.03.00
Voodoo3 2/3000 DX6 1.03.00
Vooodoo3 2/3000 DX7 1.03.00
Athlon Motherboard AGP v445
Athlon Festplattentreiber v122
Nvidia Detonator v3.53
VIA 4in1 Treiberpack Sock. 7 v4.14
3D Blaster Savage4 v1.03
ATI Rage 128 6.30 CD 34
Driveinfo v1.02
Erazor III Pro Treiber
Logitech Mouseware 8.62 Update
Powerstrip v2.53
Region Selector v2.57
Logitech WingMan Software 3.30

Das PC-Games-Team intern

Jetzt lernen Sie uns richtig kennen: Monat für Monat stellt sich ein PC-Games-Redakteur vor.



Welche drei Spiele nehmen Sie auf eine einsame Insel mit?
Creatures 3, damit ich mir meine Gesellschaft selbst züchten kann. *Anno 1602*, weil die Langzeitmotivation weiterhin ungeschlagen ist und die Inselthematik so schön passt. Einen Stapel Spielkarten, weil es eh weder Strom noch Mitspieler gibt und ich dann wenigstens Patiencen legen kann.

Folgende Websites steuere ich häufig an:
Die Homepage des Magazins SPEX (www.spex.de), weil dies die einzige Zuflucht für Menschen ist, die Bands hören, die ansonsten kein Schwein kennt.

Einfach nicht Nein sagen kann ich zu ...
... Kippen, Kaffee und allgemein allem, was der normale Mensch als zumindest gesundheitsschädigend bezeichnet.

Was ist Ihrer Meinung nach das beste Spiel aller Zeiten?
System Shock, weil es seiner Zeit gnadenlos weit voraus war.

Von welchem Spiel waren Sie am meisten enttäuscht?
Land der Hoffnung. So viel Potenzial - hoffnungslos in den Sand gesetzt.

Mein Leben riskieren würde ich für ...
... gar nix. Bin doch nicht verrückt!

Was würden Sie sich für eine Million Mark/Dollar kaufen?
Alle Teletubbies und Furbys auf der Welt. Und dann würde ich sie verbrennen.

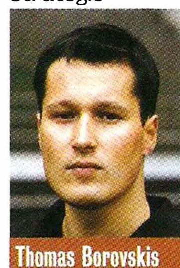
Das Leben ist wie folgendes Computerspiel:
GTA 2, weil überall böse Menschen herumlaufen und man ständig Gefahr läuft, unter die Räder zu kommen.

Das Leben sollte so sein wie folgendes Computerspiel:
Quake 3 im God-Mode. Äh ... nein, vielleicht doch lieber nicht ...

Mein Motto lautet:
„We'll slide down the surface of things."
Brett Easton Ellis, Glamourama

Andreas **Sauerland** möchte alle Furbys und Teletubbies dieser Welt **verbrennen**

Strategie



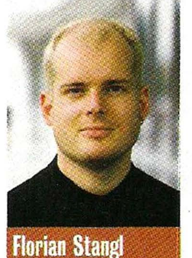
Thomas Borovskis
Chefredakteur
hängt das Wort „Millennium" inzwischen richtig zum Hals heraus.

Strategie



Petra Maueröder
Stellv. Chefredakteurin
spielt trotz *Theme Park World* immer noch *Rollercoaster Tycoon*.

Sport



Florian Stangl
Redakteur
bindet gerade die ganze Redaktion als Spieler in *NHL 2000* ein.

Action



Andreas Sauerland
Redakteur
hat dank *Wheel of Time* wieder nächtelang keinen Schlaf mehr.

Abenteuer



Peter Kusenberg
Redakteur
wünscht nach dem Marokko-Urlaub alle Animateure zum Teufel.

Simulation



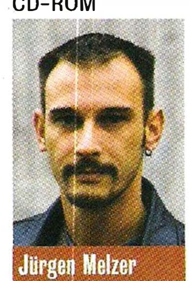
Harald Wagner
Redakteur
ist für zirka 100.000 Tote in *Freespace 2* verantwortlich.

Abenteuer



Daniel Ch. Kreiss
Redakteur
hat mit Schrecken festgestellt, dass er der Jüngste im Verlag ist.

CD-ROM



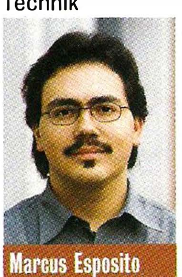
Jürgen Melzer
Ltr. Redakteur CD-ROM
wartet sehnsüchtig auf das Erscheinen von *Quake 3 Arena*.

Hardware



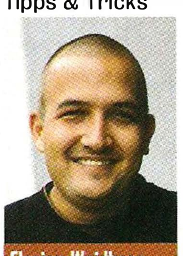
Thilo Bayer
Ltr. Redakteur Hardware
wird Unreal Tournament abtrünnig und spielt nur noch Q3A.

Technik



Marcus Esposito
Hardware-Assistent
sinniert darüber, ob es so etwas wie Urlaub wirklich gibt.

Tipps & Tricks



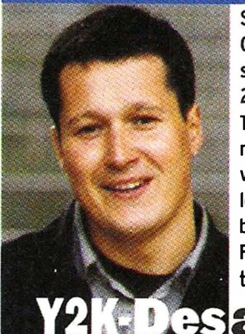
Florian Weidhase
Ltr. Redakteur T&T
kann jetzt dank des Patches endlich Earth 2150 so RICHTIG spielen.

Service



Rainer Rosshirt
Redakteur
trinkt so viel, um zu vergessen, warum er so viel raucht.

IM KLARTEXT



Sind Ihre Computerspiele Jahr-2000-fest? Thomas Borovskis warnt vor dem sorglosen Ausprobieren. Die Folgen könnten fatal sein.

Y2K-Desaster auch bei Ihnen?

Thomas Borovskis
Chefredakteur

Nach einer kurzen Nacht schalten Sie am 1. Januar den Computer ein. Nachdem schon die Kaffeemaschine ihren ersten Einsatz im neuen Jahrtausend klaglos überstanden hat, macht erstaunlicherweise auch der PC keine Zicken. Wenn die Horrorszenarien also völlig übertrieben waren, dann kann man ja beruhigt den Feiertag zu etwas Sinnvollem nutzen: all die Spiele zu spielen, für die man in den letzten Monaten keine Zeit hatte. Zunächst einmal wird der Vergnügungspark aus *Rollercoaster Tycoon* wieder eröffnet. Die Eintrittsgelder strömen, alle sind glücklich – nur nicht die Besucher, die gerade aus der Kinder-Achterbahn fallen. Der Steuercomputer ist offensichtlich ausgefallen und jagt die Bahn mit zirka 150 Sachen durch die Kurven. Dann doch lieber ein geruhsamer Flug mit *Flight 2000*. Der Tower gibt seine Anweisungen, die Concorde hebt wie gewohnt vom Flughafen Los Angeles ab. Der Autopilot akzeptiert die Route nach Paris – und steuert den Jet nach einem Überflug eines Funkmastes zielsicher in die Wüste von Nevada. Also besser Bürgermeister in *SimCity*. Dort sind die Bewohner ohnehin an Katastrophen gewöhnt. Und siehe da: Die Bevölkerung ist glücklich! Zwar fährt keine U-Bahn und die Wasserwerke sind auch ausgefallen, aber es werden keine Steuern berechnet. Immerhin funktioniert der ultramoderne Kampfjet aus *F-22 Lightning 3*. Nur leider gibt es keine Startbahnen mehr, nachdem die Atomraketen eingeschlagen sind ...

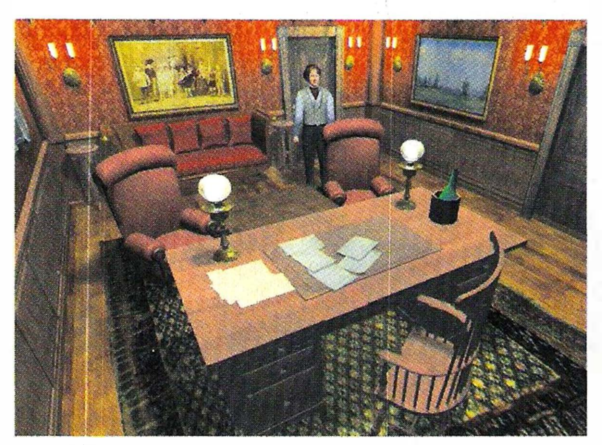
Wird man nur noch Pharao und Interstate 82 ohne Jahr-2000-Probleme spielen können?



NICHT DEN KOPF VERLIEREN Der Kinoklamauk gehört zu den erfolgreichsten Filmen des Jahres.

WWW wie Wild Wild West

Will Smith schießt schneller als sein Schatten: der Kinohit als Action-Adventure.



SCHUBLADENDENKEN In Schreibtischen, unter Sofas und Bildern finden Sie wertvolle Hinweise für die Lösung von Dutzenden von Puzzles.

Den Titelsong haben Sie sicher noch im Ohr. Und die PC-Umsetzung des Kinosommerhits lässt auch nicht mehr lange auf sich warten: Wie auf der Leinwand verhindern die 3D-Pendants zu Will Smith und Kevin Kline ein Attentat auf den US-Präsidenten. James T. West und Artemus Gordon tapsen in zwölf Missionen durch 2D-Kulissen, führen Dialoge, werden in Schießereien verwickelt, knacken Safes und andere Puzzles. Hersteller Southpeak war bereits für eine spielerisch sehr ähnliche Umsetzung von *Men in Black* (PC-Games-Wertung: 52%) verantwortlich.

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **Southpeak** ■ VERTRIEB **Ubi Soft** ■ TERMIN **Januar 2000**

Daikatana

Noch in diesem Jahr! (Vielleicht)

Genauso wie *Half-Life* basiert John Romeros 3D-Shooter auf der *Quake 2*-Technologie. Mit dem Zauberschwert Daikatana teleportiert man sich durch vier Zeitzonen (Japan des 25. Jahrhunderts, antikes Griechenland, mittelalterliches Norwegen, San Francisco im Jahr 2030). Nach und nach gesellen sich zwei Begleiter zu Ihnen, ohne deren Hilfe Sie mächtig aufgeschmissen wären – die Kameraden geben Feuerschutz und gehorchen weitgehend Ihren Befehlen.

■ GENRE **3D-Action** ■ ENTWICKLER **Ion Storm** ■ VERTRIEB **Eidos Interactive** ■ TERMIN **Dezember 99**



AUF DER CD-ROM!
Daikatana in Action: Erleben Sie den 3D-Action-Knüller live in der Videoreportage!



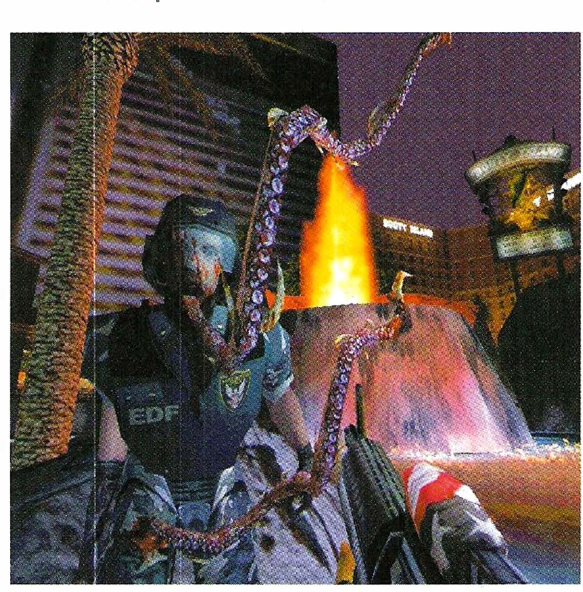
IT'S MAGIC Die 24 Spielabschnitte sind vollgestopft mit insgesamt über 60 missgünstigen Kreaturen.

Duke Nukem Forever

3D Realms lässt wieder Schimpf- und Schrumpfkanonaden los

Seit drei Jahren warten seine Fans auf ein Comeback – und „irgendwann 2000" soll es so weit sein: In *Duke Nukem Forever* schultert der blondierte Muskelprotz seinen Jetpack, packt die Schrumpfkanone ein und lässt wieder einige seiner berühmt-berüchtigten coolen Sprüche vom Stapel. In den Casinos von Las Vegas und rund um die sagenumwobene UFO-Absturzstelle Area 51 begegnen ihm mutierte Soldaten und andere Kreaturen – zu irgendwas muss das gute Dutzend an Waffen ja gut sein. Für die schlichtweg geniale Grafik ist eine weiterentwickelte *Unreal*-Engine verantwortlich. Vor allem im Mehrspielermodus (Netzwerk/Internet) verspricht *Duke Nukem Forever* eine Schau zu werden.

■ GENRE **3D-Action** ■ ENTWICKLER **3D Realms**
■ VERTRIEB **GT Interactive** ■ TERMIN **Herbst 2000**



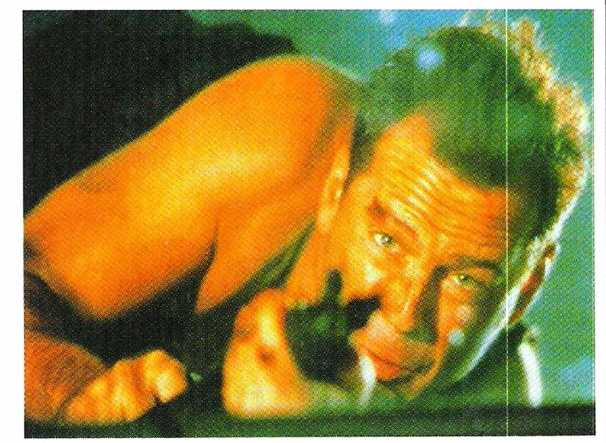
VIVA LAS VEGAS **Inmitten der Luxushotels der Glitzermetropole kann der „Duke" nicht nur viel Geld, sondern auch sein Leben verlieren.**

Die Hard Trilogy 2

Stirb langsam in Las Vegas

Typisch John McClane: immer zur falschen Zeit am falschen Ort. In *Die Hard Trilogy 2* (hat nur noch den Namen mit dem indizierten Vorgänger gemeinsam) kämpfen Sie wie weiland Bruce Willis im Filmvorbild *Stirb langsam 1-3* unfreiwillig für Recht und Ordnung – diesmal allerdings weder im Flughafen noch im Hochhaus, sondern in Las Vegas. Filmähnliche Zwischensequenzen verbinden Action-Parts, bei denen Sie mitten in haarsträubende Verfolgungsjagden und dramatische Schusswechsel geraten. Den Umgang mit den zwölf Schusswaffen sollten Sie daher unbedingt beherrschen. Unterwegs wollen Geiseln befreit und geheime Zugänge geöffnet werden.

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **Fox Interactive**
■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ TERMIN **Februar 2000**



AUF DER MAUER, AUF DER LAUER **Was Bruce Willis in den *Stirb langsam*-Filmvorlagen fertigbringt, schaffen Sie doch schon lange, oder?**

Pro Pinball

Verrückte Flipper-Reise



KUGELHAGEL **Der Aufbau des gerenderten Flippertischs wird sich permanent verändern.**

Nach *The Web, Timeshock* und *Big Race USA* folgt mit *Fantastic Journey* die vierte Auflage der legendären Flippersimulations-Serie. Thema diesmal: geheimnisvolle Maschinen und exzentrische Wissenschaftler in der Tradition der Jules-Verne-Romane. Noch bessere Grafik, ein sich permanent veränderndes Spielfeld und eine nahezu perfekte Ball- und Flipperphysik (zum Beispiel sich drehende, herumwirbelnde, rollende, gegen die Scheibe springende Kugeln), drei Perspektiven, noch mehr Einstellmöglichkeiten und Dolby-Surround-Musik sowie -Effekte sollen *Fantastic Journey* zur neuen Referenz machen.

■ GENRE **Flippersim.** ■ ENTWICKLER **Empire Intera.**
■ VERTRIEB **Empire Intera.** ■ TERMIN **Dezember 99**

Heiss & Kalt

Unser Trendbarometer zeigt an, welche News, Trends und Gerüchte aus der Spieleszene derzeit die Gemüter erhitzen.

100°C HEISS

Das Heißeste in diesem Monat
Der 650 Athlon unserer Hardware-Redaktion, nachdem der Kühler abgefallen ist.

Total von der Rolle
Nox, Final Fantasy 8, Ultima 9, Diablo 2, Planescape, Baldur's Gate 2, Wizardry 8: Rollenspieler müssen sich über Nachschub keine Sorgen machen.

WARM

Pädagogisch wertvoll
Der PC-Games-Award war nur der Anfang: *Siedler 3* wird mit dem „Pädagogischen Interaktiv-Preis Pädi 99" in Silber ausgezeichnet. Blue Byte staunt und ist stolz, PC Games gratuliert und fragt sich, wann „Siedeln" zum Pflichtfach an deutschen Schulen wird.

KÜHL

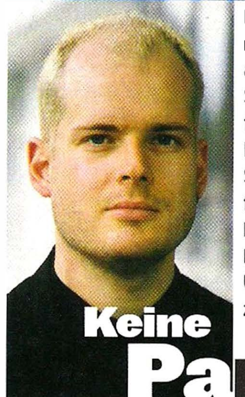
Dumm & dümmer
Der Schwierigkeitsgrad der US-Version von *Tomb Raider 4: The Last Relevation* wird doch nicht entschärft – Eidos korrigiert entsprechende Aussagen von Spieldesigner Smith.

Kinderkram
So ungeschickt kann man sich gar nicht anstellen, dass *Theme Park World* nicht nach 30 Stunden durchgespielt ist (siehe Seite 122).

0°C KALT

Protestmarsch
ReLINE hetzt die Kundschaft gegen böse, böse Magazine auf. Bitte melden: Wer nimmt 20 bis 30 Stunden Langeweile und Frust in Kauf, bis *Biing! 2* angeblich Spaß macht? Ernst gemeinte Zuschriften bitte an die Redaktion.

IM KLARTEXT



Müssen wir nächstes Jahr alle eine PlayStation 2 kaufen? Wird es bald keine Spiele mehr für PCs geben? Wohl kaum, allen Unkenrufen zum Trotz.

Keine Panik

Florian Stangl
Redakteur

Sony will mit der PlayStation 2 weltweit die Haushalte erobern. Die Konsole soll zur ultimativen Spieleplattform und Zentrum unserer Wohnzimmer werden. Heißt das, dass wir in ein oder zwei Jahren deutlich weniger Spiele als heute für unsere geliebten Rechner haben werden? Schon seit geraumer Zeit prophezeien Schwarzmaler das Ende des Personal Computers als Spielemaschine, weil doch die PSX 2 so viel bessere Hardware besitze, DVDs abspielen könne und generell keine Kompatibilitätsprobleme habe. Und natürlich viel billiger als ein PC mit Monitor sei. Stimmt. Na und? Selbst wenn *Star Wars*-Schöpfer George Lucas noch so sehr in aller Öffentlichkeit von der neuen PlayStation schwärmt, uns sollte das cool bleiben lassen. Ich bezweifle, dass künftige Konsolenspiele ein Gameplay aufweisen werden, das PC-Besitzer anspricht. Ich will es gar nicht erst mit Genres begründen, die für die eine Plattform besser geeignet sind als für die andere. Viel wichtiger ist das meist völlig unterschiedliche Spielgefühl, das eben verschiedene Zielgruppen anspricht. Nur weil eine Konsole so viel leisten kann wie ein PC, wird sich kein Entwickler trauen, einen ständig wachsenden Markt plötzlich aufzugeben. Daher muss sich niemand sorgen, dass er nächstes Jahr auf eine Konsole wie die PSX 2 umsteigen muss - man kann aber. Denn eine sinnvolle Ergänzung für PC-Spieler ist es natürlich trotzdem.

Schon seit geraumer Zeit prophezeien Schwarzmaler das Ende des PC als Spielemaschine.

Crusaders of Might & Magic

3DO schickt Sie auf einen Kreuzzug ins Glück

Sie kennen *Might & Magic* (Rollenspiel), Sie kennen *Heroes of Might & Magic* (Rundenstrategie), jetzt kommt das Action-Adventure *Crusaders of Might & Magic:* Zwerge, Zombies und Skelette warten nur darauf, dass sich Held Drake (gesteuert aus der *Tomb Raider*-Perspektive) mit Äxten, Schwertern und Schilden in ihre Nähe traut. Im Vergleich zu „richtigen" Rollenspielen wie *Ultima 9* ist *Crusaders* deutlich actionbetonter: Je nach Situation wird gerannt, gesprungen, in Deckung gegangen, gekämpft oder gezaubert. Gängige Zaubersprüche wie Feuersturm, Blitz oder Einfrieren sollte man möglichst aus dem Effeff beherrschen. Die Story erstreckt sich über fünf Welten und enthält zahllose Abschnitte und Aufgaben (Quests). Mit der PC-Version ist für Anfang 2000 zu rechnen.

■ GENRE **Action-Adv./Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **3DO**
■ VERTRIEB **Infogrames** ■ TERMIN **1. Quartal 2000**



■ KREUZRITTER Drake heißt der Hauptdarsteller im Action-Adventure-Ableger der berühmten Rollenspiel-Saga.

Wizardry 8

Ultima-9-Killer von Sir-Tech?



SIE SIND AM ZUG Kämpfe (wie hier gegen diesen grimmigen Brückenwächter) laufen rundenweise ab.

Immer konkretere Formen nimmt *Wizardry 8* an: Das Fantasy-Rollenspiel richtet sich vor allem an erfahrene Spieler, die die Komplexität (sechsköpfige Truppe, elf Rassen, 15 Klassen, 40 Fähigkeiten, 90 Zaubersprüche, mehr als 100 Monster) zu schätzen wissen. Aus der Ich-Perspektive stiefeln Sie durch prächtige 3D-Szenarien. Sehr zuvorkommend: Vorhandene Charaktere aus Klassikern wie *Bane of the Cosmic Forge, Crusaders of the Dark Savant* oder *Wizardry Gold* dürfen importiert werden. Ein Mehrspielermodus ist nicht geplant.

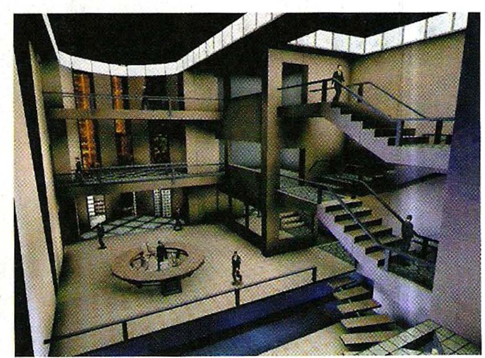
■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Sir-Tech**
■ VERTRIEB **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**

Deus Ex

Ion Storms Verschwörungstheorien

System Shock-Erfinder Warren Spector und sein Team betreiben derzeit Feinschliff am 3D-Action-Rollenspiel *Deus Ex*. Als ranghoher Regierungsangestellter jetten Sie zwecks Aufdeckung einer Verschwörung kreuz und quer über den Globus - von New York über Paris bis nach Hongkong. Durch das Antrainieren von Fähigkeiten spezialisiert man sich zum Beispiel auf Waffen, zielt also genauer; Computer-Geübte schalten Überwachungskameras aus. Wie in *Dark Project: Der Meisterdieb* kommt es darauf an, möglichst Konfrontationen zu vermeiden.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Ion Storm**
■ VERTRIEB **Eidos Interactive** ■ TERMIN **Mai 2000**



DUNKELKAMMER Hinter der düsteren Optik steckt wieder einmal die äußerst populäre Unreal-Engine.

Diablo 2 verspätet sich

Der Teufel steckt offenbar im Detail – und im Battle.Net.



■ **„LIEBLING, WIR HABEN GÄSTE"** Bis Sie sich in Blizzards Unterwelt stürzen dürfen, werden noch einige Monate ins Land gehen.

Jetzt ist es offiziell: Das Action-Rollenspiel *Diablo 2* erscheint nicht mehr in diesem Jahr; in einem offenen Brief bittet Blizzard die vielen hunderttausend *Diablo*-Fans um Verständnis. Der Name Blizzard verpflichtet - schließlich hat das Team bislang ausschließlich Referenzspiele abgeliefert, angefangen von *WarCraft* über *WarCraft 2* bis hin zu *Diablo* und *StarCraft*. Kalkuliert man den offiziellen Testlauf mit 1.000 ausgewählten Beta-Testern mit ein (geplant noch für 1999), rechnen Experten mit einem Erscheinen um Ostern 2000 herum. „*Diablo 2* ist das ehrgeizigste Projekt, das wir bis zum heutigen Tage in Angriff genommen haben. Das Spiel ist um ein Vielfaches umfangreicher als der erste Teil und bietet wesentlich mehr Möglichkeiten der Charakter-Entwicklung". Wie PC Games erfuhr, liegen die Hauptgründe der Verschiebung vor allem bei Problemen mit dem Internet-Spieledienst Battle.Net, über den man seit drei Jahren *Diablo* und *StarCraft* kostenlos übers World Wide Web spielen kann. „Wir haben die Battle.Net-Architektur überarbeitet, um eine Manipulation der Spielstände zu verhindern und die Mehrspieler-Fähigkeiten auszubauen." Die Daten werden nun direkt auf dem Blizzard-Server verwaltet, nicht mehr auf der Festplatte des Spielers. Vor allem Actionrollenspielfans in unseren Breitengraden wird es freuen, dass Blizzard weitere Server in Europa plant, was der Spielgeschwindigkeit zugute kommt. „Wir haben jahrelang hart dafür gearbeitet, um das Vertrauen der Spieler zu rechtfertigen. Und weil wir keinen Fan enttäuschen wollen, werden wir keine Abstriche bei der Qualität machen." PC Games meint: Wenn nur alle Hersteller diese Einstellung hätten ...

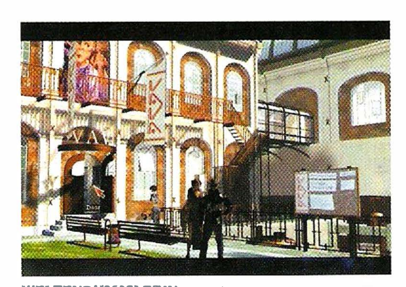
■ GENRE **Action-Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Blizzard**
■ VERTRIEB **Havas Interactive** ■ TERMIN **März 2000**

The longest Journey

In den Fußstapfen von LucasArts: Endlich wieder ein „richtiges" Adventure!

Falls Sie es noch nicht wussten: Die Balance zwischen Stark (Welt der Wissenschaft) und Arcadia (Welt der Magie) ist bedroht. Einzige Hoffnung: April Ryan. Bei ihrer „längsten Reise" zwischen beiden Welten löst sie klassische Puzzles an 150 gerenderten 2D-Schauplätzen und spricht dabei mit 60 Charakteren, deren geschmeidige Bewegungen sich mit 3D-Beschleunigerkarten zusätzlich verbessern lassen. Könnte neben *Simon the Sorcerer 3* zu DEM Adventure des kommenden Jahres werden!

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **Funcom** ■
VERTRIEB **Egmont Interactive** ■ TERMIN **Januar 2000**



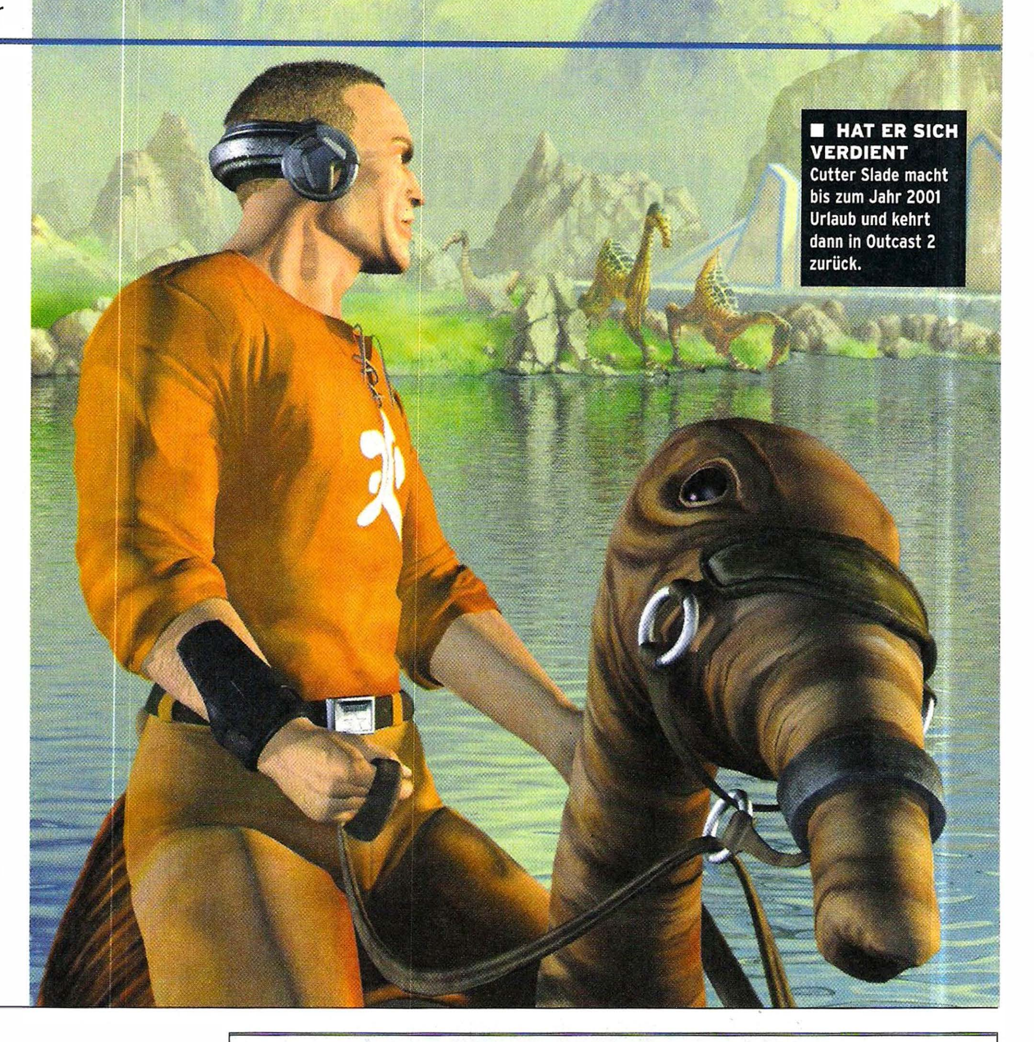
WELTENBUMMLERIN In der Technologiewelt besucht April unter anderem eine Universität.

Outcast 2

Wiedersehen auf Adelpha

Story, Grafik, Atmosphäre, Rätsel, Musik: Abgesehen von den happigen Hardware-Voraussetzungen brillierte das Action-Adventure *Outcast* in allen Bereichen. Jetzt haben die Entwickler vom belgischen Appeal-Team eine Fortsetzung angekündigt, die aber nicht vor dem Jahr 2001 erscheinen wird. Dass der Planet Adelpha wiederum als Schauplatz dient, scheint bereits sicher – wenngleich auch in einer anderen Ära. Wesentlicher Unterschied: Anstelle von Voxeln (dreidimensionalen Pixeln) wird *Outcast 2* komplett auf Polygon-Grafik umgestellt – gleichbedeutend mit der Unterstützung von 3D-Karten. Damit dürften die von der PC Games bemängelten Probleme beseitigt sein. Hauptdarsteller Cutter Slade schnürt bereits sein Ränzlein, wir freuen uns mit Ihnen auf ein weiteres geniales Spielerlebnis.

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **Appeal**
■ VERTRIEB **Infogrames** ■ TERMIN **3. Quartal 2001**



■ HAT ER SICH VERDIENT Cutter Slade macht bis zum Jahr 2001 Urlaub und kehrt dann in Outcast 2 zurück.

Anachronox

Die glorreichen Sieben von Ion Storm

Ihre Aufgabe in diesem Rollenspiel: Als Detektiv die Vernichtung der Welt verhindern. Dabei unterstützt werden Sie von bis zu sieben Personen, die unterschiedlicher nicht sein könnten – da kann es schon mal vorkommen, dass kleinere Glaubenskriege innerhalb der Truppe ausbrechen. Das Spielprinzip ähnelt *Final Fantasy*, allerdings komplett in 3D. In Szene gesetzt wird *Anachronox* mit der neuesten Fassung der *Quake 2*-Engine – und das gilt auch für die Zwischensequenzen.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Ion Storm**
■ VERTRIEB **Eidos Interactive** ■ TERMIN **Mai 2000**



IN BEGLEITUNG Diese freundliche junge Dame gehört zu Ihrem siebenköpfigen Team, das Ihnen in Anachronox zur Seite steht.

Und nun zur Werbung ...

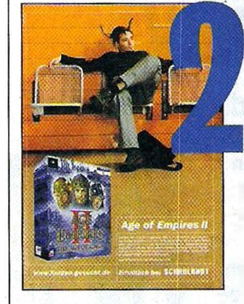
Die Leser von Europas meistgekauftem PC-Spiele Magazin verleihen Monat für Monat den ADward für die beste Anzeige:



Platz 1

The Nomad Soul (Eidos)

PC-Games-Redakteure haben's wirklich gut getroffen, wenn man der provokanten Eidos-Werbekampagne Glauben schenken darf.



Platz 2

Age of Empires 2 (Microsoft)

Keine Hörner aufgesetzt: *AoE 2* ist tatsächlich so gut, wie es die Ensemble Studios versprochen haben.



Platz 3

Mobilcom

Und die Grundgebühr ist auch schon drin: Die freche Anzeige von Mobilcom schafft's auf Platz 3.

Machen Sie mit und rufen Sie uns an unter Tel. 0190-59 58-53*

Als kleines Dankeschön verlosen wir unter allen Teilnehmern zehn Spielepakete mit drei PC-Titeln nach Wahl. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Anzeigen der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Wahl ausgenommen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Ende der Aktion: 17. Dezember 1999.

***DM 1,21/Minute, max. DM 1,80**

IM KLARTEXT



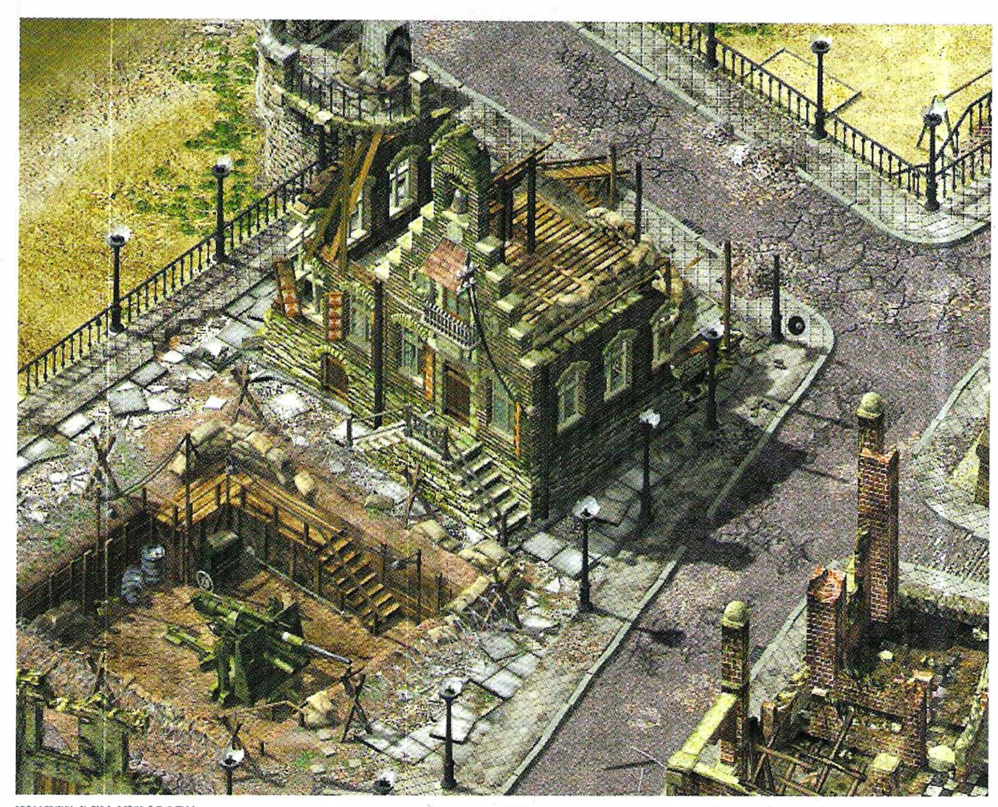
Die PC-Spielewelt ist in den letzten Jahren nicht stehen geblieben - Biing! 2 schon.

Ausgespielt

Petra Maueröder
Stellv. Chefredakteurin

Die Wahrheit ist grausam und unbequem. Und sie steht unter jedem Testbericht in Form einer zwei-, schlimmstenfalls einstelligen Spielspaßwertung. Kaum ist eine PC-Games-Ausgabe erschienen, steht das Telefon daher nicht mehr still. Die niedrige Wertung sei eine Frechheit, immer würden deutsche/englische/amerikanische Hersteller bevorzugt, der Tester war voreingenommen, hat nicht lang genug gespielt oder generell keine Ahnung. Ganz neue Saiten zieht seit neuestem ReLINE auf, der Hersteller der frech-frivol-stupiden Wirtschaftssimulation *Biing! 2*. Auf der Homepage wird beklagt, dass *Biing! 2* „in einer noch nie dagewesenen Medienkampagne von Testern zerrissen" werde. Und man fragt sich, ob es in Mode sei, „Spiele mit Erotik-Touch grundsätzlich schlecht zu bewerten". Gleichzeitig würde die Existenz von ReLINE durch die Tests gefährdet. Liebe ReLINE-Designer: Wenn alle relevanten Magazine unseres Breitengrades ein Spiel als auf CD-ROM gepressten Müll bewerten, dann würde ich in mich gehen und mich fragen, ob mit meinem Spiel vielleicht wirklich was nicht stimmt. Schwächen wie die frustrierende Einstiegsphase und dröge, sich ständig wiederholende Spielabläufe lassen sich nicht mit Verurteilungen wie „Die mögen ja keine Erotik-Spiele!" vom Tisch wischen. Und noch was zum Trost: Bislang ist keine Spielefirma pleite gegangen, die wirklich konstant gute Spiele produziert - vielleicht ist dies ja ein Erfolgsrezept, das es sich auszuprobieren lohnt.

PC Games lässt sich nicht in die Wertung hineinreden - auch nicht von ReLINE.



HINTER DEN KULISSEN Diese Ansicht lässt sich in 90°-Schritten drehen - dadurch können Sie auch „hinter" Mauern, Gebäude und Bäume schauen. Und daraus ergeben sich wiederum viele neue taktische Möglichkeiten.

Commandos 2 im Herbst 2000

Die spanischen Entwickler lassen sich für die Rückkehr der Elite-Einheiten viel Zeit.

Erst im Herbst 2000 wird der zweite Teil des Echtzeittaktikspiels *Commandos* auf den Markt kommen. Erneut erledigen Ihre sechs Söldner komplexe Missionen im Zweiten Weltkrieg, diesmal unter anderem in Japan und im südostasiatischen Dschungel. Auf Herausforderungen wie Regen, Nebel oder Dunkelheit müssen Sie mit völlig neuen Taktiken reagieren. Aus vier statt bislang einer Kameraperspektive verfolgt man die Aktionen der Spezialisten, die über eine Fülle zusätzlicher Fähigkeiten und Waffen verfügen. Neben Einsätzen in Städten und im offenen Gelände schleichen die Commandos auch durch das Innere von Gebäuden. Die Gebäude und Szenarien wurden erneut mit unglaublicher Detailfülle gerendert, 3D-Beschleunigerkarten werden aber nicht unterstützt.

■ GENRE **Echtzeittaktik** ■ ENTWICKLER **Pyro Studios**
■ VERTRIEB **Eidos Interactive** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**

Anstoss 3

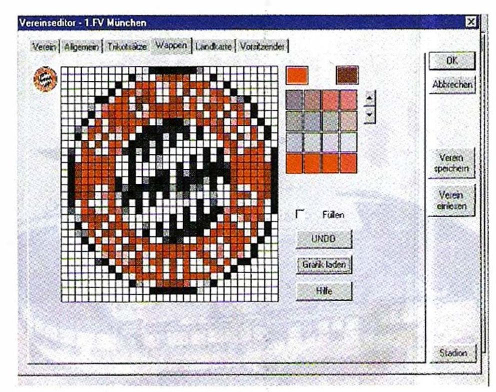
Editieren geht über Studieren

Schon drei Monate vor Veröffentlichung des Spiels haben PC-Games-Leser die Möglichkeit, den stark erweiterten Editor des Fußballmanagers *Anstoss 3* auszuprobieren. Vereine, Spielereigenschaften, Länder, Historisches, Wappen, Stadien - all das und noch viel mehr können Sie mit dem Editor verändern. Damit gibt Ascaron den Fans die Möglichkeit, vorab „echte" Vereinswappen einzuscannen und die Spielernamen anzupassen. Beim Herumstöbern werden Sie viele neue Features entdecken, darunter zusätzliche Spieler-Charaktereigenschaften.

■ GENRE **Fußballmanager** ■ ENTWICKLER **Ascaron**
■ VERTRIEB **Infogrames** ■ TERMIN **Februar 2000**



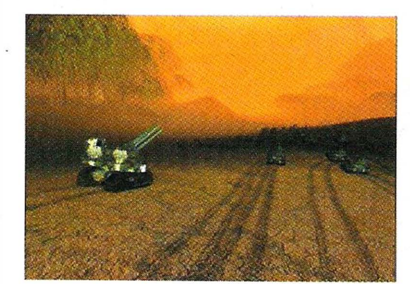
AUF DER CD-ROM!
Gleich ausprobieren: Mit dem *Anstoss 3*-Editor kommen auch Einsteiger zurecht.



ALLES LOGO Mit einem Klick auf „Grafik laden" holen Sie sich eingescannte Vereinswappen in den Anstoss 3-Editor.

Gründlich

Ground Control: Perfektes 3D



FLURBEREINIGUNG Matschige Bodenbeläge erschweren hier das Vorwärtskommen.

Was haben *Warzone 2100* und *Earth 2150*, was *Ground Control* nicht hat? Rohstoff-Einsammeln und Gebäude-Aufstellen. Stattdessen können Sie sich bei diesem 3D-Strategiespiel völlig auf taktische Feinheiten konzentrieren. Denn nur wer die 3D-Landschaft mit ihren Höhenunterschieden, Bodenbelägen und Schatten (Bäume, Berge) ausnutzt, hat gegen die Konkurrenz eine Chance. Fußtruppen, Panzer, Artillerie, Raketenwerfer, Hubschrauber, Aufklärer, Kreuzer und Bomber liefern sich in 30 Solo-Missionen spektakuläre 3D-Schlachten; ein Editor ermöglicht Ihnen das Erstellen eigener Mehrspielerkarten, auf denen sich die Truppen von bis zu acht Armeen tummeln. Wie in 3D-Shootern darf man sich jederzeit ein- und ausklinken. *Ground Control* soll zugänglicher und actionreicher werden als die Genre-Konkurrenz; rein technisch spielt es dank detailreicher Einheiten sowie der schwenk- und zoombaren Ansichten schon jetzt in der ersten Echtzeit-Liga mit.

■ GENRE Echtzeitstrategie ■ ENTWICKLER Massive
■ VERTRIEB Havas Interactive ■ TERMIN 2000

High-Tech

Existenzgründung leichtgemacht

In *High-Tech Startup*, dem neuesten Werk der Macher von *Wall Street Trader*, haben Sie die Möglichkeit, endlich Ihr eigenes Unternehmen zu gründen. Wer in der komplexen WiSim dabei alle Faktoren von Mitarbeitermotivation bis zum richtigen Produktdesign berücksichtigt, hat gute Chancen, letztendlich zum Marktführer aufzusteigen.

■ GENRE WiSim ■ ENTWICKLER Monte Cristo Multimedia
■ VERTRIEB Koch Media ■ TERMIN 1. Quartal 1999



■ **GERÜCHT:**
Trotz des Erfolgs von *Age of Empires 2* wird die Echtzeitstrategie-Serie nicht fortgesetzt.

■ **WIR MEINEN:**
„Wir denken über unser nächstes Echtzeitstrategiespiel nach", bekennt Spieldesigner Bruce Shelley. „Ob das ein *Age of Empires 3* sein wird oder nicht, besprechen wir gerade mit Microsoft, aber ich glaube, unsere Mitarbeiter würden gern etwas anderes machen. Unser Team gibt viel für diese Spiele auf und wir möchten jedem das Gefühl geben, dass sein Herzblut in einem solchen Projekt steckt." Der Spieleguru gibt freimütig zu, dass ein dritter Teil sich aus finanzieller Sicht in jedem Fall rechnen würde, doch dazu zwingen will er die Mitarbeiter von Ensemble Studios nicht. Firmengründer Tony Goodman fügt hinzu: „Wir haben eine Neigung zu Rollenspielen und Online-Titeln". Die eigens für *Age of Empires* entwickelte Technologie eigne sich auch für andere Genres. Damit ist in der Tat fraglich, ob jemals ein *Age of Empires 3* erscheinen wird – zumindest dürften die Ensemble Studios zunächst eine „Pause" in Form eines Spieles aus einem anderen Genre einlegen, ehe es vielleicht mit *Age of Empires 3* weitergeht.



VOLLE HÜTTE Je beliebter Ihr Charakter ist, desto mehr Freunde und Bekannte erscheinen auf Partys. Die Wohnung dürfen Sie nach Ihrem Geschmack einrichten.

Wie das Leben so spielt

Guten Zeiten, schlechte Zeiten: The Sims simuliert das Leben

Auf den Februar 2000 hat sich *The Sims* verschoben, die Seifenoper-Simulation von *SimCity*-Schöpfer Will Wright. Sie sind für die Lebensqualität eines Charakters verantwortlich, den Sie wie in einem Puppenhaus beobachten. Dieses „Puppenhaus" dürfen Sie – abhängig vom Einkommen Ihrer Figur – selbst aufteilen und mit 150 Gegenständen einrichten. Die Person schlägt eine von zehn wählbaren Karrieren ein (Schauspieler, Astronaut, Krimineller etc.), baut sich einen Freundeskreis auf, flirtet, heiratet, zieht Kinder groß, wechselt den Job, wird vielleicht gefeuert – alles kann passieren. Je besser er/sie sich fühlt, desto größer das Haus, desto besser der Job und desto schicker das Auto. Wichtig dabei: Immer auf die Werte (Charisma, Freude, Hunger etc.) achten und Fähigkeiten stetig verbessern. Auf Wunsch können Sie auf das Gesicht der Figur Ihr Passfoto „kleben" sowie eigene Tapeten und Teppiche entwerfen.

■ GENRE „Lebenssimulation" ■ ENTWICKLER Maxis
■ VERTRIEB Electronic Arts ■ TERMIN Februar 2000

Gangsters 2

Noch krimineller als Teil 1

500.000 Stück vom Runden-/Echtzeitstrategiespiel *Gangsters: Organisiertes Verbrechen* hat Eidos bis zum heutigen Tag an den Mann gebracht. Teil 2 soll Ende 2000 erscheinen, ist erneut im Amerika der 20er-Jahre angesiedelt und ernennt Sie zum Anführer einer Mafia-Familie. Sie lassen unliebsame Zeitgenossen erpressen, schmuggeln Alkohol, betreiben illegale Spielhöllen, bekriegen sich mit feindlichen Gangs und bestechen einflussreiche Persönlichkeiten – unter anderem. Neu in *Gangsters 2*: Noch „lebendigere" Städte – inklusive Tag- und Nachtwechsel – und der Übergang zu einem hundertprozentigen Echtzeitstrategiespiel. Außerdem kommt den vielen „Spezialisten" (Safe-Knackern, Kidnappern, Geldfäschern, Fahrern) eine viel größere Bedeutung als bisher zu.



AUS KRITIK GELERNT Auch die komplizierte Steuerung wird komplett überarbeitet.

■ GENRE Echtzeitstrategie ■ ENTWICKLER Hothouse
■ VERTRIEB Eidos ■ TERMIN 4. Quartal 2000



CLAUDIA RIEFLIN
ist die Pressesprecherin von CDV (*Wet, Wet Attack*).

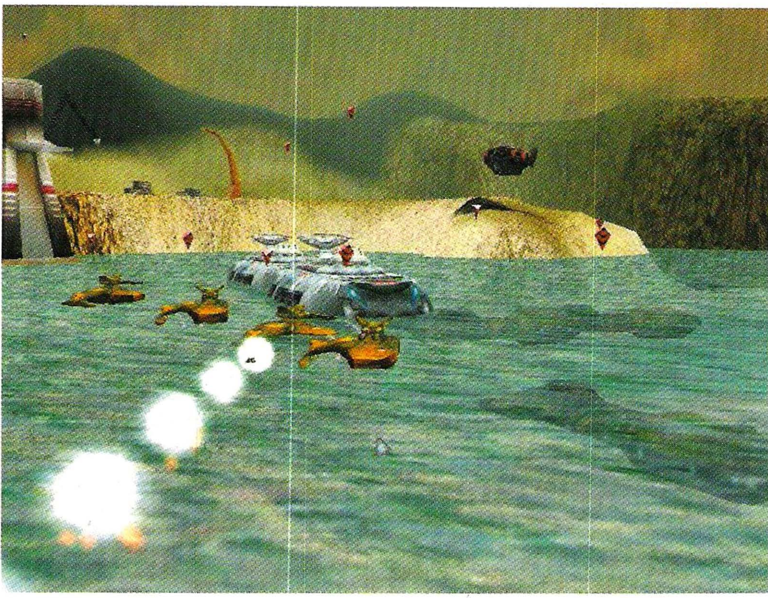


Ihr haltet den Namen der *Sudden Strike*-Entwickler geheim. Warum?
Das Entwicklerteam selber hat sich den Termin sehr „straff" gesetzt – Ende Januar 2000. Würden wir jetzt Interviews zulassen, würde sich das Spiel um gut und gerne zwei Monate verschieben.

Es gab Kritik an der Zweite-Weltkrieg-Thematik von *Sudden Strike*. Was ist euer Standpunkt?
Die Menschenverachtung und Gewalttätigkeit, die jeden Krieg kennzeichnet, darf nie verharmlost oder toleriert werden. *Sudden Strike* ist kein hetzerisches Metzelspiel, sondern, wie Schach, eine taktisch-strategische Herausforderung.

Wann gibt es ein Wiedersehen mit Lula?
Ab Dezember ist der *Lula-Flipper* erhältlich.

***Wet Attack* hat sich nicht so gut verkauft wie *Wet*. Worauf führt ihr das zurück?**
Die Idee mit dem Genre-Mix ist nicht ganz aufgegangen. Außerdem hat es an der Umsetzung gehapert.



WASSERWERFER Von der Seeseite her greifen unsere Schlachtschiffe, Kreuzer, Schnell- und U-Boote die Festung auf einer Insel an. Die 3D-Grafik ist selbstverständlich Karten-beschleunigt.

Besser als Earth 2150?

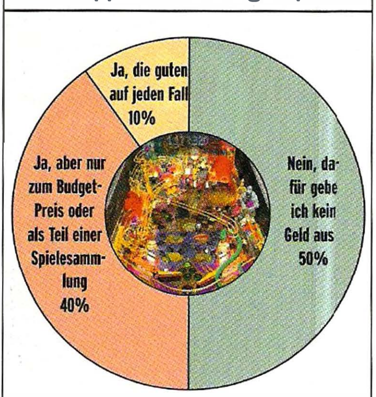
Allein technologisch ist Dark Reign 2 mindestens ebenbürtig.

War der erste Teil noch ein reinrassiger *Command & Conquer*-Klon, so soll die Fortsetzung neue Maßstäbe im 3D-Bereich setzen. In Tag- und Nachtmissionen kommandieren Sie Ihre Land-, See- und Lufteinheiten durch die Wirren des 26. Jahrhunderts; per Mausklick gebildeten Gruppen können Sie Formationen und Befehle (Eskortieren, Patrouillieren) zuweisen. Das 3D-Gelände verschafft Generälen einen Vorteil, die aus erhöhten Positionen wie Bergen einen Vorteil ziehen – etwa beim Aufstellen von Geschützen oder dem Bau von Stützpunkten.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Pandemic** ■ VERTRIEB **Activision** ■ TERMIN **2. Quartal 2000**

Kaum Ballkontakt

Sind Flipper vollwertige Spiele?



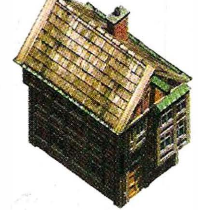
„Kaufen Sie Flippersimulationen?" – glatt die Hälfte unserer Umfrageteilnehmer schütteln da heftig den Kopf. Offenbar sind PC-Spieler nicht gewillt, für solche „Pausenfüller" 70 Mark und mehr zu bezahlen. Lediglich die Referenzspiele der *Pro Pinball*-Serie von Empire bringen es auf respektable Verkaufszahlen.

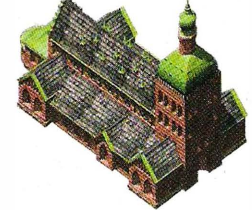
Der Patrizier 2

Ascaron enthüllt Teil 2 der Kult-Handelssimulation

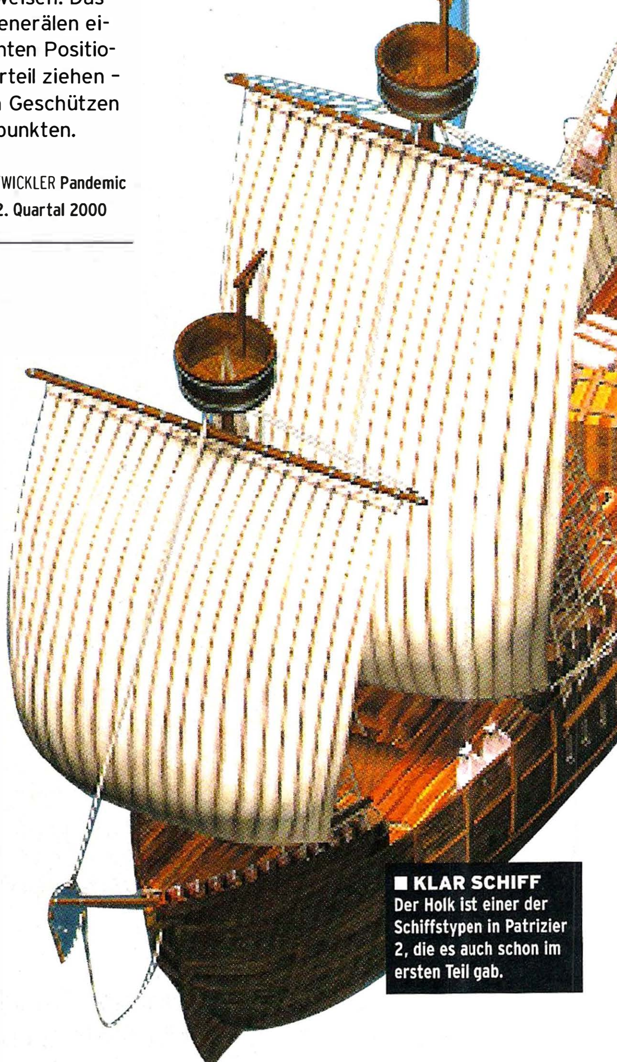
Ähnlich wie *Anno 1602* bietet *Der Patrizier 2* eine enorme Spieltiefe – inklusive Seeschlachten und Diplomatie. Das Europa des späten Mittelalters mitsamt den Schiffen, Städten, Seewegen und Waren wird realistisch simuliert. Während der Seehandel auf einer Übersichtskarte abgewickelt wird, schaltet das Programm per Mausklick in die isometrische Stadtansicht mit filigran gerenderten Gebäuden und viel „Wuselei" um. Die technischen Details: 1.280x1.024 Bildpunkte, 16,7-Millionen-Farben-Grafik, 3D-Kartenunterstützung sowie ein Internet-/Netzwerk-Mehrspielermodus.

■ GENRE **Aufbauspiel/Wirtschaftssimulation** ■ ENTWICKLER **Ascaron** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ TERMIN **2. Quartal 2000**





WIE AUS DEM GESCHICHTSBUCH Die Grafikqualität steht Anno 1602 in nichts nach: Links ein Armen-Wohnhaus, rechts die Kirche von Riga.



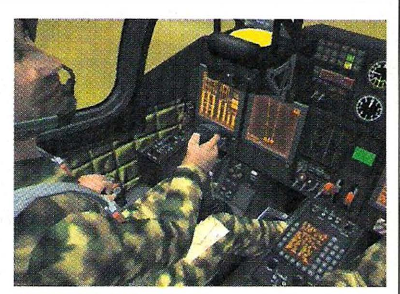
■ **KLAR SCHIFF** Der Holk ist einer der Schiffstypen in Patrizier 2, die es auch schon im ersten Teil gab.

Hokum

Der Comanche-4-Rivale

Der Nachfolger zu *Apache Havoc* versetzt Sie auf die Schlachtfelder des nächsten Jahrtausends. Auf amerikanischer Seite fliegen Sie den RAH-66 Comanche, auf russischer Seite den Ka-52 Hokum B. Neben verbessertem Flugmodell und schicker Grafik wird das Spiel über einen Einsteigermodus mit einfacher Bedienung verfügen. *Comanche Hokum* ist mit seinem Vorgänger kompatibel und ermöglicht so spannende Netzgefechte.

■ GENRE **Flugsim.** ■ ENTWICKLER **Razorworks**
■ VERTRIEB **Koch Media** ■ TERMIN **1. Quartal 2000**



READY FOR TAKEOFF Diese detaillierte Aufnahme lässt die grafische Pracht erahnen.



KAHLE STÄDTE Die Texturen der Gebäude sind nur am unteren Bildrand zu sehen.

Der wahre Wing Commander

Erin Roberts kehrt mit dem Weltraum-Shooter Starlancer zu seinen Wurzeln zurück.



REGENSCHAUER An der Darstellung der Sterne wird Digital Anvil wohl noch feilen müssen, da sie wie einzelne Regentropfen wirken. Die Raumschiffe sehen dank der schattierten Texturen hingegen sehr „realistisch" aus.

Das Team um Erin Roberts, dem Schöpfer der *Wing Commander*-Serie, steht nach eigenen Aussagen kurz vor dem so genannten „Codefreeze". Nach diesem Zeitpunkt wird an den Features und sämtlichen Missionen nichts mehr verändert - lediglich die unvermeidlichen Programmierfehler werden noch behoben. Da *Starlancer* für Digital Anvil extrem wichtig ist, haben die 78 Programmierer und Spieldesigner einen Zeitraum von mehreren Monaten für diese Aufgabe eingeplant. Sie werden alle Hände voll zu tun haben, schließlich liest sich die Produktbeschreibung wie eine Wunschliste: über 30 Missionen in einer verzweigenden Storyline, zwölf Raumschiffe mit individuellen Waffensystemen und eine 3D-Engine, die ein ganzes Universum zum Leben erweckt.

■ GENRE **Weltraum-Action** ■ ENTWICKLER **Digital Anvil**
■ VERTRIEB **Microsoft** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**



OHNE ECKEN UND KANTEN Die überarbeitete Grafikengine lässt das Universum weniger steril aussehen. Auch das Cockpit wurde überarbeitet und ist nun wesentlich informativer.

X-tra für X-Fans

Zusatz-CD für Weltraum-Shooter geplant

So kann's gehen: Da schreibt man ein gutes, aber alles andere als fehlerfreies Programm, kommt auf der firmeneigenen Website mit Spielern ins Gespräch, lässt sich Verbesserungsvorschläge geben - und realisiert diese umgehend. Was nicht in die Updates und Patches passte (es gibt mittlerweile die neunte Version von *X - Beyond the Frontier*), wird demnächst in der Zusatz-CD *X-Tension* nachgereicht. So wird es voneinander unabhängige Missionen geben, zahlreiche Raumschiffe zum Selberfliegen, eine „Fernsteuerung" für die eigenen Fabriken, neue Raumsektoren und eine nochmals verbesserte Grafik. Wirklich innovativ wird die Möglichkeit sein, aus seinem Schiff auszusteigen und einen Gegner zu kapern.

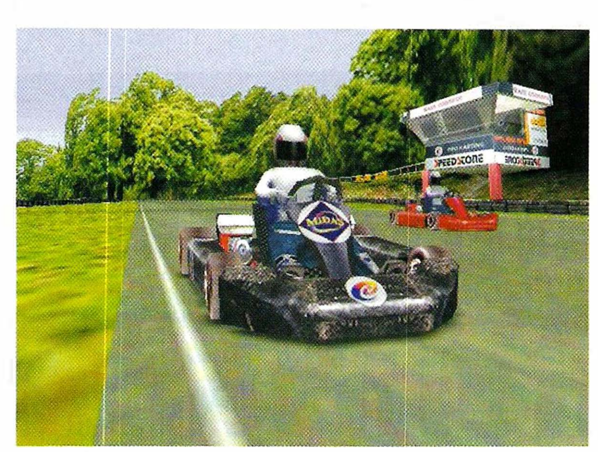
■ GENRE **Weltraum-Action** ■ ENTWICKLER **Egosoft**
■ VERTRIEB **THQ** ■ TERMIN **1. Quartal 2000**

Kartfahren wie die Profis

Wenn der Abstand zwischen Asphalt und Hintern zehn Zentimeter beträgt ...

Auch Michael und Ralf Schumacher haben mal klein angefangen – an Bord eines Karts. Und weil es lange keine gute PC-Kartsimulation mehr gab, schließt Midas diese klaffende Rennspiel-Lücke mit *Super 1 Karting*. Basierend auf der gleichen Technologie wie die *Castrol Honda Superbike*-Rennspiele, rasen Sie gegen bis zu 24 Computergegner über die Bahnen. Realistisch simulierte 3D-Karts und plötzliche Wetterumschwünge sorgen für hochdramatische Rennen – auch zu acht im Netzwerk oder zu zweit an einem PC.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Midas**
■ VERTRIEB **Swing** ■ TERMIN **Dezember 99**



FLOTTE FLITZER Mit Höchstgeschwindigkeit fegen die Karts auf der Geraden entlang. Die Kameraperspektive lässt sich jederzeit ändern.

Ende Gelände: Off-Road

Mit unübertroffenem Fahrgefühl setzt sich Off-Road gegen die Konkurrenz durch.

Mit Trucks und Buggys dübelt man über Sanddünen und durch ausgetrocknete Flussbetten; Regen, Schnee und Eis machen einem unterwegs zu schaffen. Sechs Szenarien mit jeweils vier unterschiedlichen Strecken bekommen Sie während der Einzelrennen und Meisterschaften zu sehen. Besonders beeindruckend: Rage-typische, traumhafte Grafik. Das Rennspiel wurde speziell für die Matrox G400 optimiert und unterstützt unter anderem Bump Mapping, also realistisch wirkende Oberflächenstrukturen inklusive Vertiefungen.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Rage**
■ VERTRIEB **Nicht bekannt** ■ TERMIN **Februar 2000**



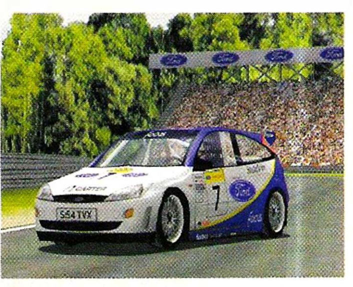
WALDLAUF Der gut gefederte Geländewagen nimmt Ihnen auch etwas ausgedehntere Ausritte in die Streckenbegrenzung nicht übel.

Ford Racing

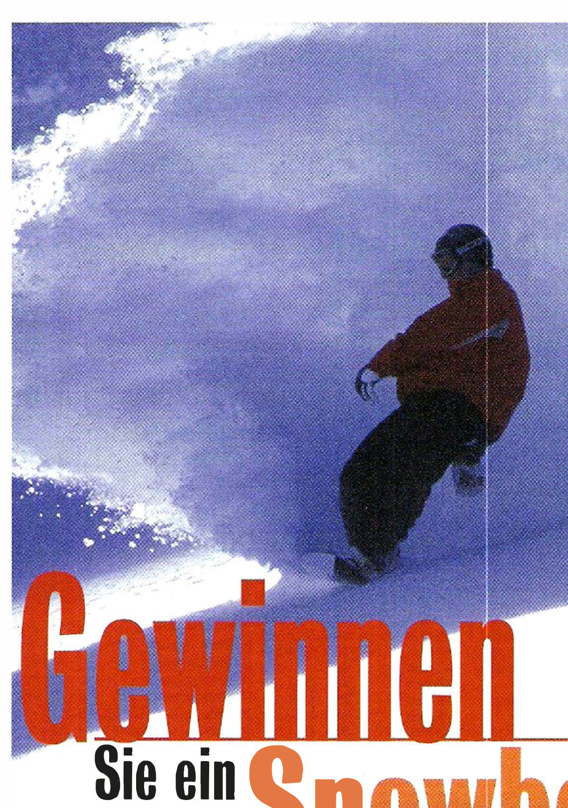
Empire – die tun was!

Anfang 2000 ist es soweit: Dann dürfen Sie wie Colin McRae in der Ford-TV-Werbung am Steuer eines Ford Focus über die Rennstrecken dübeln. Fast die gesamte Ford-Modellpalette können Sie sich für Spritztouren ausleihen, angefangen vom Ford Ka über die Sportcoupés Puma und Cougar bis hin zu legendären Klassikern wie dem Fiesta, Taurus oder Mustang. Ebenso wenig, wie's in Formel-1-Rennspielen zu gröberen Unfällen kommt, wird Hersteller Empire aus Imagegründen verbeulte Fiestas ins Rennen schicken – sprich: Auf die Darstellung von Kollisionsschäden wird bewusst verzichtet. Im Mehrspielermodus fährt man zu zweit an einem PC um die Wette, ein Netzwerk-Modus ist leider nicht vorgesehen, soll aber eventuell per Update nachgeliefert werden. Motivationssteigernd dürfte sich hingegen der Karriere-Modus auswirken, wo Sie mit einem knuffigen Ka starten und sich immer schnellere Autos erfahren.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Empire**
■ VERTRIEB **Empire** ■ TERMIN **1. Quartal 2000**



IM FOKUS Mit diesem Auto kratzt auch Superstar Colin McRae die Kurve.



Mit *Supreme Snowboarding* von Infogrames, der bis dato besten und spaßigsten Snowboard-Simulation, holen Sie sich den Thrill und die Rasanz dieses Wintersports auf Ihren Monitor. Egal ob in der Half-Pipe, auf der Schanze oder im Rahmen einer Abfahrt: Die geniale Grafik setzt Ihren Snowboarder optimal in Szene. Dank der präzisen Steuerung gelingen Ihnen bald akrobatische Kabinettstückchen und der peitschende Sound stachelt Sie zu Höchstleistungen an. Mehr über das Spiel erfahren Sie im Testbericht ab Seite 132.

Anlässlich der Veröffentlichung von *Supreme Snowboarding* verlosen Infogrames und PC Games zusammen mit namhaften Sponsoren eine Fülle wertvoller Preise, damit Sie gut gerüstet in den Winterurlaub starten:

1 schnittiges Rossignol-Snowboard (Wert: ca. DM 700,-)
5 geräumige Jansport-Rucksäcke (Wert: jeweils ca. DM 100,-)
5 coole Arnette-Sonnenbrillen (Wert: jeweils ca. DM 160,-)
4 kommunikative Nokia-3210-Dualband-Handys (Wert: jeweils ca. DM 150,-)
20 Vollversionen Supreme Snowboarding (Wert jeweils ca. DM 100,-)

Und so machen Sie mit: Rufen Sie uns bis 17. Dezember 1999 unter **0190-595859** an und sagen Sie uns, **wie man die halben, aufgeschnittenen Röhren nennt, in denen Snowboarder Kunststücke vollführen.**

Gewinnen Sie ein Snowboard!

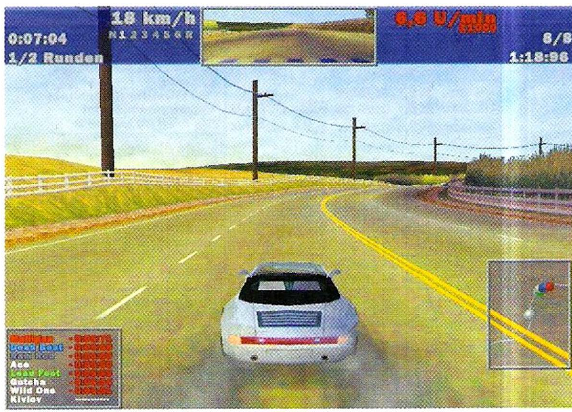
Die Teilnahme kostet Sie maximal DM 1,81. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt, Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie der erwähnten Hersteller dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Need For Speed 5

Für die Rennspielserie plant Electronic Arts drei neue Titel.

Gleich drei Ableger der berühmten Rennspielserie *Need For Speed* hat Electronic Arts in Entwicklung: Neben der Internet-Variante *Need For Speed: Motorcity* (siehe Vorschau auf Seite 67) brüten die Designer über einem fünften Teil, der im Sommer 2000 durchstarten wird. Nach Informationen unserer US-Korrespondenten entsteht auf Basis einer weiterentwickelten *Need for Speed 4*-Technologie außerdem ein noch geheimes Spiel, das in enger Zusammenarbeit mit einem deutschen Sportwagenhersteller produziert wird und auch dessen Namen im Titel führen wird. Dementsprechend heizt man ausschließlich mit den Topmodellen dieser Marke herum.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Electronic Arts** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ TERMIN **Februar 2000**

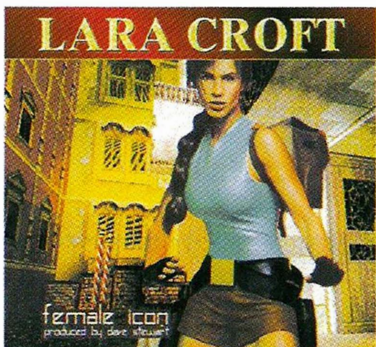


MY FRIENDS ALL DRIVE PORSCHE Die Zuffenhausener Edelkarossen werden auch in kommenden Need For Speeds mit von der Partie sein.

Lara singt

Eidos distanziert sich

Ehemalige Lara-Croft-Models und ihre Nebenjobs: Derweil Lara Weller als Lara Nr. 3 durch die Weltgeschichte tourt, zeigt Nell McAndrew dem englischen Playboy nackte Tatsachen. Jetzt bringt Rhona Mitra (Lara Nr. 2) eine eigene CD mit elf Titeln auf den Markt. Titel: Female Icon. Als Produzent verantwortlich: ein gewisser „Dave Stewart", der zusammen mit Annie Lennox das Popduo Eurythmics bildet. Mit der Dancefloor-CD will man bei Eidos nichts zu tun haben; erst recht nicht steht „Female Icon" in irgendeinem Zusammenhang mit dem fast gleichzeitig erscheinenden *Tomb Raider 4*. Bei einer Hörprobe in der Redaktion ist die CD übrigens gnadenlos durchgefallen.



LALA-LARA Rhona will mit ihrem dünnen Stimmchen ganz groß rauskommen.

Kult-Spiel

Blair Witch Project auf dem PC

Der Kino-Megaerfolg *Blair Witch Project* wird von Terminal Velocity als Action-Adventure umgesetzt – mit der gleichen Technologie, die bereits beim Grusel-Action-Adventure *Nocturne* (Test in Ausgabe 12/99) eingesetzt wurde. Für *Blair Witch Project* wurden Amateuraufnahmen spurlos verschwundener Studenten mit nachgedrehten Szenen zu einem spannenden Horrorstreifen kombiniert. Der für 35.000 Dollar hergestellte Film hat in den USA mehr als 140 Millionen Dollar eingespielt und ist bereits in Deutschland angelaufen.



HORRORFILM Verwackelt, unscharf, simpel, aber äußerst spannend: Blair Witch Project.

James Bond

EA hat die Lizenz zum Töten

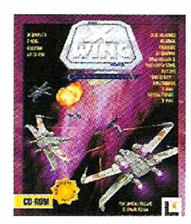
Sein Name ist Bond, James Bond. Und demnächst erleben Sie 007 auf Ihrem PC: Electronic Arts und MGM Interactive entwickeln gemeinsam Action-Spiele rund um den britischen Meisterspion. Das erste PC-Spiel wird auf dem jüngsten Bond-Streifen *The World is Not Enough* (seit 25. November in den deutschen Kinos) basieren und im Laufe des Jahres 2000 erscheinen – auf einen genaueren Termin lässt sich Electronic Arts noch nicht festlegen. Das bereits fertig gestellte PlayStation-Spiel zum Bond-Film Nr. 18 (*Der Morgen stirbt nie*) wird nach PC-Games-Informationen nicht für den PC umgesetzt.

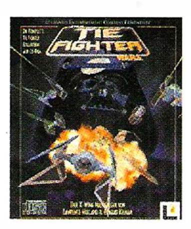
■ DOPPELNULL Im Jahr 2000 schafft James Bond endlich den Sprung von der Leinwand auf die Bildschirme der PC-Spieler.

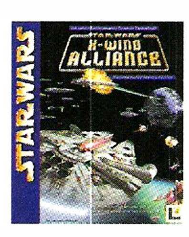
Totally Games

Star-Trek-Spiele von X-Wing-Alliance-Machern

Totally Games hat für LucasArts solch aufsehenerregende Weltraumsimulationen entwickelt wie *TIE Fighter* oder *X-Wing Alliance*. Chef der Truppe: Larry Holland, ausführlich vorgestellt in PC Games 8/99. Im Auftrag von Activision entwickeln die Totally-Games-Designer Spiele auf Basis der *Star Trek*-Lizenz. Schlechte Nachrichten für Fans von *X-Wing* & Co.: Nach Angaben von Totally Games werde derzeit kein *Star Wars*-Weltraumgeballere entwickelt.





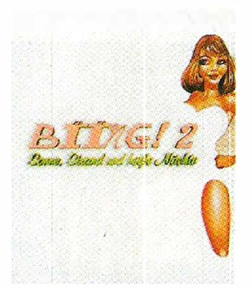


WAS BISHER GESCHAH **Von X-Wing bis X-Wing Alliance: Totally Games hat die besten Star-Wars-Ballereien für LucasArts produziert.**

Streit um Biing! 2

Aus für Spieleschmiede ReLINE?

Auf die vernichtenden Kritiken der deutschen Fachpresse führt das ReLINE-Team um Holger Gehrmann den schleppenden Verkauf der Wirtschaftssimulation *Biing! 2* zurück. An Stelle der anvisierten 25.000 Stück wurden von dem Spiel nach Experten-Schätzungen noch nicht mal 10.000 Spiele verkauft. Das nächste Projekt (die Fortsetzung zur Kult-Wirtschaftssimulation *Oil Imperium 2*) sei ebenso gefährdet wie ein *Biing! 3*; auch der Fortbestand der gesamten Firma sei bedroht. In einem bislang beispiellosen öffentlichen Aufruf fordert ReLINE die Käufer auf, sich bei den Magazinen zu beschweren, die nahezu geschlossenen Wertungen unter 50 Prozent vergeben hatten. Auch nach nochmaliger Prüfung sieht PC Games keinen Anlass, das Testurteil der Ausgabe 12/99 zu ändern.



Zahl des Monats

Fressen und gefressen werden – dieser Vorgang ist in der Spielebranche nach wie vor an der Tagesordnung.

135 Millionen Dollar

So viel lässt sich der französische Spielegigant Infogrames (*Outcast*) die Übernahme des US-Spieleherstellers GT Interactive kosten. Bekannte Entwicklerteams wie Reflections (*Driver*) oder Cavedog (*TA Kingdoms*) sind Teil des finanziell angeschlagenen Herstellers, mit dem Infogrames nun die Präsenz in den USA ausbauen will. In diesem Jahr haben sich die Franzosen bereits Accolade (*Test Drive*) und Gremlin (*Realms of the Haunting*, *Fatal Racing*) einverleibt. Zum Vergleich: Electronic Arts hat für die Westwood Studios ca. 122,5 Millionen Dollar bezahlt.



■ DEN DREH RAUS Bald können Sie sich mit Superstar Tiger Woods auf dem virtuellen Golfplatz messen.

Tiger Woods

Sind Sie besser als der Tiger?

Die Frage, ob Sie einen Weltklassegolfer wie Tiger Woods schlagen können, stellte sich bislang nicht – niemand hielt es für nötig, Sie zu den US oder British Open einzuladen. Mit *Tiger Woods PGA Tour 2000* von EA Sports dürfte sich dies ändern, denn die neue Internet-Technologie „Playwiththe-Pros" („Spiel mit den Profis") ermöglicht eben dieses: Bei voraussichtlich fünf Turnieren (angefangen beim AT&T Pebble Beach Pro Am im Januar 2000) können Sie sich jeden „echten" Abschlag oder Putt via Internet auf Ihren PC übertragen – in Echtzeit. Sie golfen parallel dazu am heimischen PC mit und messen sich mit den Profis – als ob Sie höchstpersönlich am Turnier teilnehmen würden. Nachteil: Niemand dürfte Ihnen applaudieren, und auch das Preisgeld samt der Pokale wird nur auf dem echten Grün vergeben.

■ GENRE Sportspiel ■ ENTWICKLER EA Sports ■ VERTRIEB Electronic Arts ■ TERMIN Februar 2000

Gewinnen mit www.thq.de

Ein ganzes Jahr lang Spiele zum Nulltarif!

Das Ansteuern der schicken THQ-Website (www.thq.de) lohnt sich im Dezember nicht nur wegen der Informationen rund um die Spiele von LucasArts, Magic Bytes oder Egosoft (*X-Beyond the Frontier*): Bis Weihnachten wird dort täglich eine Preisfrage gestellt; wer sich mit den THQ-Titeln auskennt oder sich auf der THQ-Website schlau macht, kann dort Tag für Tag einen von zehn Preisen (aktuelle Spiele, T-Shirts, Poster, Aufsteller, Fanartikel usw.) gewinnen. Ab dem 25.12. folgt dann das Millennium-Gewinnspiel, bei dem es nochmals 150 Produkte abzustauben gilt. Der Hauptgewinner bekommt das gesamte Jahr 2000 alle von THQ veröffentlichten Titel automatisch zugesandt. Gesamtwert der Kostbarkeiten: über DM 10.000,-!



Fast ein Rollenspiel

Das Online-Weltraumspiel Allegiance vereint Action und Strategie.

Als Pilot, Kanonenschütze oder Schlachtschiffkapitän kämpft man im bis zu 16 Mann starken Team ums Überleben im Weltraum. Wer es strategischer liebt, darf als Kommandant die Einsätze seiner Kollegen koordinieren. Wirtschaftskapitäne werden die Möglichkeit haben, die Abschussprämien seiner Teammitglieder in neue Raumbasen, Schiffe oder Waffen zu investieren.

■ GENRE Weltraum-Action ■ ENTWICKLER Microsoft ■ VERTRIEB Microsoft ■ TERMIN 2. Quartal 2000



GEMEINSAM STARK Nur im Team haben Sie gegen die weltweite Konkurrenz eine Chance.

WWW Quake 3

■ **IM INTERNET** *Wir präsentieren die besten Webseiten zum 3D-Action-Knüller Quake 3 Arena.*

Kaum ein Spiel baut auf eine derart gigantische Fangemeinde im Internet. Hier eine Auswahl der besten Webseiten:

www.quake3arena.com
Die offizielle *Q3A*-Seite von id Software.

www.quake3arena.de
Die beste deutsche Webseite mit Tonnen von Infos

shugashack.com
Klassiker mit Insidernews

q3a.stomped.com
Hervorragende Fragenkataloge zum Thema *Q3A*.

www.planetquake.com
Alles, was Sie schon immer über *Quake* wissen wollen.

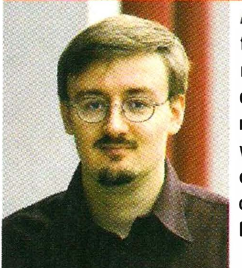
www.bluesnews.com
Hervorragende Anlaufstelle für Spielenews.

q3arena.net
News und Hintergründe zum dritten Beben

www.clarionuk.co.uk/q3tweak
Die Heimat eines der besten *Q3A*-Tuning-Utilities.

q3a.pcgame.com
Hintergründiges zu Konsolenkommandos und Tweaks

IM KLARTEXT



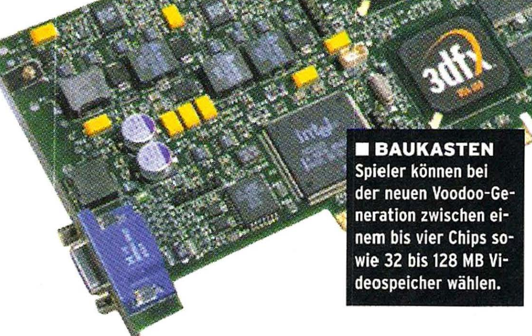
Auf den Grafikkarten vermehren sich die Chips mittlerweile wie die Karnickel - Mode oder Technologie-Sprung?

Gemeinsam sind wir stark

Armin Lenz
Redakteur Hardware

Zunächst war es ATi, jetzt kommt 3dfx. Die Rede ist von mehreren Grafikchips auf einer Karte. Die Idee ist simpel, aber genial. Anstatt einen einzigen, teuren Killerchip die ganze Arbeit machen zu lassen, teilt man die Aufgaben auf. Dann lässt man diese von mehreren weniger potenten, aber billigen Heinzelmännchen erledigen. Das Problem beginnt dort, wo die Einzel-Chip-Lösungen an Limits stoßen: Insbesondere ist das die Stromversorgung. Hatten V3, TNT2 und GeForce die interne Stromversorgung bereits ausgereizt, so müssen die V5-Karten schon ihr eigenes Netzteil mitbringen. Wo soll das hinführen? Kann man acht Chips auf eine Karte packen? Wie viel Kühlung braucht man dann? Mal ernsthaft: Was auf der Grafikkarte sinnvoll ist, könnte auch auf der Hauptplatine gut sein. *Quake 3* unterstützt bereits mehrere CPUs. Wer die technologische Entwicklung verfolgt hat, der fragt sich natürlich, was der Nachfolger bewirken kann. Werden wir also bald überall Multiprozessor-Zockerkisten sehen? Die Idee ist verführerisch. Statt den Preis für die schnellste CPU zu löhnen, bezahlt man deutlich weniger für zwei langsamere Prozessoren, die kombiniert die gleiche Leistung bringen. Windows 2000 wird diese Technik unterstützen. Linux und NT 4.0 tun es bereits. BX- und Intel820-Chipsätze können es. ABits Dual-Celeron BP6 gilt als das geilste Motherboard überhaupt. Ich bin begeistert! Lasst uns extrem sein!

Werden wir bald überall Multiprozessor-Zockerkisten sehen?



■ BAUKASTEN Spieler können bei der neuen Voodoo-Generation zwischen einem bis vier Chips sowie 32 bis 128 MB Videospeicher wählen.

Rückkehr der Voodoo-Ritter

Voodoo4 und Voodoo5

Die große Neuigkeit von der Comdex ist der neue 3dfx-Chip VSA-100. Konsequent auch für Multiprozessor-Anwendung entwickelt, ist er in der Lage, sowohl alleine als auch mit bis zu 31 (!) Kollegen am gleichen Bild zu arbeiten. Dabei kann er jetzt im Gegensatz zu den Voodoo-Vorgängern 3D in 32 Bit Farbtiefe erzeugen. Weitere Eigenschaften sind die Unterstützung von 32 Bit Texturen bis 2.048x2.048 Bildpunkte Größe, 24 Bit Tiefenspeicher (Z-Buffer) mit 8 Bit Stencil-Buffer, T-Buffer-Effekte sowie Texturkompression nach S3TC und FXT1. Karten mit dem neuen Chip werden für März erwartet. Dabei werden Ein-Chip-Lösungen unter dem Namen Voodoo4 laufen, während 2- und 4-Chip-Karten als Voodoo5 verkauft werden. Die Füllrate pro Chip liegt zwischen 333 und 366 Mpixel/s, also bis zu 1.46 MPixel/s für das Spitzenmodell Voodoo5 6000 AGP mit 128 MByte Bildschirmspeicher. Wie bei der Voodoo3 wird es wieder PCI-Karten geben, sowohl ein Ein- als auch ein Dual-VSA-100 Board. Preislich muss man sich an 429 Mark für die kleine Version bis 1.299 Mark für den Gigapixel-Hammer gewöhnen. Die Voodoo5-Karten werden wegen Stromhungers wohl sogar eigene Netzteile mitbringen.

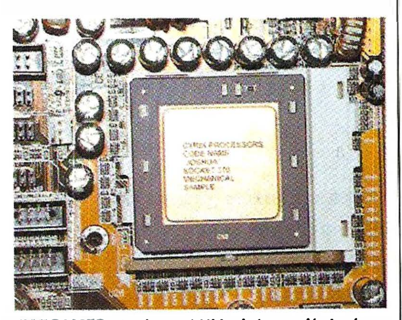
■ HERSTELLER **3dfx** ■ TELEFON **0180-5177617**
■ WEBADRESSE **www.3dfx.com**

Neuzugang

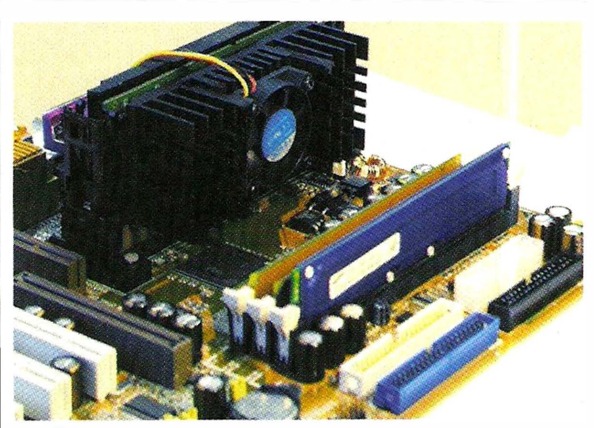
VIA/Cyrix Joshua

Die Überraschung der Comdex ist VIA/Cyrix mit dem neuen „Joshua"-Prozessor. Er ist kompatibel zu Intels Celeron-Basis, dem Sockel 370. Ausgerüstet mit 133 MHz Front Side Bus und 256 kByte Level2-Cache auf dem Chip (wie Intels Coppermine), überarbeiteter Fließkommaeinheit und zusätzlich 3DNow!-Befehlen (wie AMD K6-III) sollte er Celeron und K6-2/III einheizen können. VIA plant, ihn zusammen mit dem Apollo-Pro-133A-Chipsatz einzusetzen, um die PC-Einstiegspreise zu drücken.

■ HERSTELLER **VIA/Cyrix**
■ WEBADRESSE **www.cyrix.com**



WARGAMES Cyrix und VIA ziehen mit Joshua die Preis-Leistungs-Schraube enger an.



CAMINO Endlich da. Lebt wohl, Notlösungen für Coppermine. Intel bringt den lang erwarteten Hauptplatinenchipsatz unters Volk.

Was lange währt

Intel820 „Camino"

Intel hat auf der Comdex den neuen Hauptplatinen-Chipsatz i820 freigegeben. Er soll den bewährten BX-Chipsatz ablösen und den Coppermine-Prozessoren mit 133 MHz FSB ein Heim bieten. Mainboards mit i820 werden in Kürze verfügbar werden und entweder mit PC100 SDRAM oder dem schnelleren, neuen PC800 RDRAM zusammenarbeiten. Dabei werden jetzt nur noch zwei RDRAM-Sockel unterstützt. Probleme gibt es dagegen bei Coppermine. Wie Intel bestätigte, kann die Nachfrage nach den schnellsten CPU-Typen nicht befriedigt werden.

■ HERSTELLER **Intel** ■ TELEFON **089-991430**
■ WEBADRESSE **www.intel.com**

Telegramm

A3D 3.0
Aureals 3D-Sound API geht in die 3. Runde. Reverb-Effekte können dann an Spielgeometrien exakt angepasst werden, Dolby Digital Playback wird möglich. Zusätzlich wird MP3-Dekodierung unterstützt.
www.aureal3d.com

DVD
X10 bietet mit DVD-Anywhere für $ 88 eine frei programmierbare Fernbedienung für PCs mit DVD-Player-Software. Damit wird ein separater DVD-Player für den Fernseher vorerst überflüssig.
www.x10.com

5.1 Dolby Digital
Yamaha und Philips arbeiten beide an 5.1-Soundkarten, die Dekodierung von Dolby Digital und den Anschluss der sechs Lautsprecher direkt am PC statt an einem externen Dekoder ermöglichen sollen.
www.yamaha.de
www.philips.de

ABit-Grafikkarten
Mit der Siluro-Reihe betritt ABit Neuland. Basierend auf den Nvidia-Chips TNT2 und GeForce 256 baut der Motherboard-Hersteller jetzt auch Grafikkarten.
www.abit.com.tw

Kryotech Super G
Kryotech baut die Ferraris unter den High-End-PCs. Das neueste Werk der Tiefkühlexperten ist der Super G, der einen Athlon 800 auf 1.000 MHz beschleunigt. Der erste kommerziell verfügbare Rechner der Gigahertz-Klasse verwendet eine aktive Gaskühlung und bringt die CPU auf -40 °C. In Deutschland führen Firmen wie Waibel oder Pyramid das knapp 10.000 Mark teure Monstrum.
www.kryotech.com

Überflieger

ASUS AGP-V6600 Deluxe

ASUS ließ sich mit seiner GeForce-basierten V6600 etwas länger Zeit als die Konkurrenz. Dafür bietet die Deluxe-Version allerdings auch eine ganze Reihe von Extra-Schmankerln. Neben der auf übliche 120/166 MHz getakteten Chip/Speicher-Kombination sind auch S-Video-Ein- und -Ausgabe sowie Composite-Ausgang vorhanden. Wie in der ASUS-Deluxe-Version seit der TNT2 Ultra üblich, liegt auch die ASUS-3D-Shutter-Brille bei, die erlaubt, 3D-Stereo-Grafik mit Tiefeneffekt anzusehen.

Die 3D-Leistung der V6600 liegt zunächst im Rahmen dessen, was die Mitbewerber mit SDR-Speicher bereits vorgelegt haben. Unter Direct-3D kann sie sich jedoch bei unserem *Drakan*-Benchmark in höheren Auflösungen leicht absetzen. Bis zu 2,5 Frames/s mehr sind unter 1.280x1024 bei 32 Bit auf dem PIII-500 drin, nur etwa 5% langsamer als ein DDR-Referenzmodell. Vermutlich hat ASUS noch etwas ungenutzte Leistung in den Treibern gefunden. Übertakten wird sehr gefallen, dass die V6600 mit einem Tweak-Utility für die Taktfrequenzen und einer Hardwareüberwachung daherkommt. Sollte die Karte zu heiß werden, taktet die Überwachung einfach niedriger, um das Leben der Grafikchips zu schonen. Damit kann man gefahrlos die Toleranzen ausloten, die bei unserem Testmodell sogar noch jenseits des Anschlags des Tweak-Utilities bei 142/195 MHz lagen. Damit schlug die V6600 eine normal getaktete DDR-Karte noch um 5% in der Leistung. Der Preis für das Vergnügen liegt angesichts der gigantischen Ausstattung der Karte mit etwa 550 Mark in vergleichsweise empfehlenswerten Regionen.

AWARD PC Games

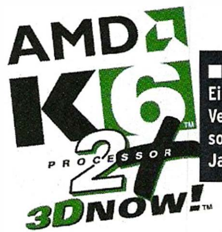
■ LUXUS Die V6600 bietet alle nötigen Verwöhn-Anschlüsse und 3D-Brille

■ HERSTELLER **ASUS** ■ PREIS **ca. DM 550,-**
■ WEBSEITE **www.asuscom.de**
■ TEL. **02102-499712**

■ AUSSTATTUNG	Sehr gut
■ FEATURES	Sehr gut
■ PERFORMANCE	Sehr gut
WERTUNG	**93%**

Langlebig

AMD K6-2+ und Aladdin 7



■ ÜBERHOLT Eine aufpolierte Version des K6-2 soll den Sockel 7 ins Jahr 2001 tragen.

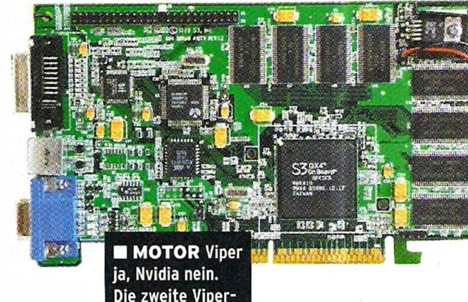
Super 7 scheint noch einmal bis 2001 revitalisiert. AMD führte einen K6-2+ in einer Präsentation auf und nannte den Januar als Erscheinungsdatum. Er wird eventuell den erweiterten 3DNow!-Befehlssatz des Athlon haben und in einem 0.18-nm-Prozess produziert. Damit sollte er problemlos über 500 MHz schnell sein. Der K6-2+ soll wie der Celeron 128 kB L2-Cache auf dem Chip haben und mindestens mit 100 MHz Front Side Bus laufen. Ein K6-2 mit 533 MHz wurde bereits gezeigt. ALi kündigte einen weiteren integrierten Chipsatz für Super7 an, den Aladdin 7 mit integrierter 3D-Grafik, der T&L-Beschleunigung und 250 MPixel/s Füllrate bieten wird.

■ HERSTELLER **AMD** ■ WEBADRESSE **www.amd.com**

Viper die Zweite

Diamond Viper II

Diamond und S3 verkünden die Ankunft der mit dem Savage 2000 angetriebenen Viper II. Der zweite Chip mit Geometrieeinheit soll bis zu 500 Millionen Pixel/s bieten. Erste Preisvorstellungen für den US-Markt liegen bei $ 199,95. Hardware-T&L wird in der ersten Treibergeneration jedoch noch nicht genutzt.



■ MOTOR Viper ja, Nvidia nein. Die zweite Viper-Generation läuft auf S3-Chips.

■ HERSTELLER **Diamond Multimedia** ■ TELEFON **08151-266330**
■ WEBADRESSE **www.diamondmm.de**

G400 neu aufgelegt

Gigabyte G400



■ BLAUSTICH Die GA-MG400 würde farblich gut in einen Macintosh passen.

Matrox und Gigabyte kooperieren bei Grafikkarten auf G400-Basis. Gigabyte hat für eine OEM-Serie den G400 lizenziert. Diese laufen jedoch nur in Gigabyte-Motherboards, bieten aber den vollen Leistungsumfang und damit auch die von der Millennium G400 bekannten Dual-Head-Ausgänge für zwei Monitore.

■ HERSTELLER **Gigabyte**
■ WEBADRESSE **www.gigabyte.de**

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Monat für Monat finden wir für Sie heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.

1 ▲ Vormonat: 7
AGE OF EMPIRES 2
(Ensemble Studios/Microsoft)

IM GEHEIMDIENST IHRER MAJESTÄT Burgenbau- en und -belagern ist derzeit die Lieblings-Freizeitbeschäftigung der meisten PC-Games-Leser.




2 – Vormonat: 2
HALF-LIFE (DT.)
(Valve/Havas Interactive)

LEBEN UND STERBEN LASSEN Vor allem im Netzwerk bleibt *Half-Life* neben *Unreal (Tournament)* und *Quake 3* erste Wahl.

3 ▼ Vormonat: 1
COMMAND & CONQUER 3
(Westwood Studios/Electronic Arts)

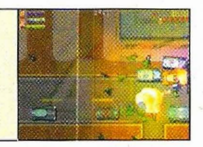
MAN LEBT NUR ZWEI MAL Kane meldet sich quicklebendig zurück – *C&C*-Gegner hassen ihn dafür, die Fans lieben ihn.





4 NEU Vormonat: –
GTA 2
(DMA Design/Take 2)

IN TÖDLICHER MISSION Auch die Fortsetzung des Actionspiels lebt von schwarzem Humor und süchtigmachender Spielbarkeit.



5 ▲ Vormonat: 6
STARCRAFT
(Blizzard/Havas Interactive)

MOONRAKER Drei Rassen kämpfen um die Vorherrschaft in der Galaxis. Seit eineinhalb Jahren klarer Favorit im Echtzeitstrategie-Sektor!



6 NEU Vormonat: 4
FIFA 2000
(EA Sports/Electronic Arts)

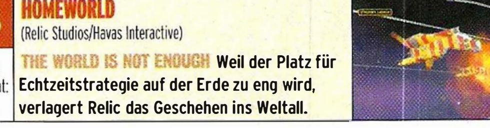
FEUERBALL Per Gamepad hämmern Sie den virtuellen Torwarten die Bälle ins Gehäuse – das beste Fußballspiel weit und breit.

7 ▼ Vormonat: 3
DRIVER
(Reflections/GT Interactive)

DIAMANTENFIEBER Am Steuer schnittiger US-Wagen kutschiert man brisante Waren durch die Gegend. Bestes Rennspiel 99!

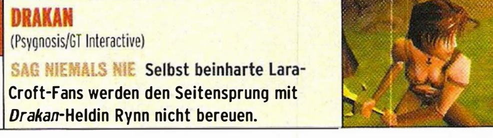
8 ▲ Vormonat: 14
HOMEWORLD
(Relic Studios/Havas Interactive)

THE WORLD IS NOT ENOUGH Weil der Platz für Echtzeitstrategie auf der Erde zu eng wird, verlagert Relic das Geschehen ins Weltall.



9 ▼ Vormonat: 8
DRAKAN
(Psygnosis/GT Interactive)

SAG NIEMALS NIE Selbst beinharte Lara-Croft-Fans werden den Seitensprung mit *Drakan*-Heldin Rynn nicht bereuen.



10 ▼ Vormonat: 4
NHL 2000
(EA Sports/Electronic Arts)

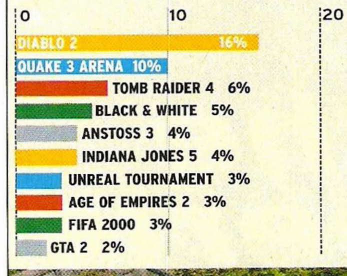
LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU Die Topstars aus Russland, Skandinavien und Kanada schlägern sich um eine Hartgummischeibe.



Platz	Veränderung	Vormonat	Spiel	Hersteller
11	▲	20	DIABLO	(Blizzard/Havas Interactive)
12	▲	19	QUAKE 3 ARENA	(id Software/Activision)
13	NEU	–	EARTH 2150	(TopWare Interactive)
14	▲	39	ANSTOSS 2	(Ascaron/THQ)
15	▼	5	UNREAL	(Epic Games/GT Interactive)
16	▲	28	OUTCAST	(Appeal Software/Infogrames)
17	▲	18	ROLLERCOASTER TYCOON	(Chris Sawyer/Hasbro Interactive)
18	▼	17	JAGGED ALLIANCE 2	(Sir-Tech/TopWare Interactive)
19	▲	21	DIE SIEDLER 3	(Blue Byte)
20	▲	26	ANNO 1602	(Max Design/Sunflowers/Infogrames)

Platzierung – Veränderung zum Vormonat: ▲ Gestiegen, – Gleich geblieben, ▼ Gefallen – Platzierung vom Vormonat (Beispiel: 7 ▲ 11)

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:



Spiel	Anteil
DIABLO 2	16%
QUAKE 3 ARENA	10%
TOMB RAIDER 4	6%
BLACK & WHITE	5%
ANSTOSS 3	4%
INDIANA JONES 5	4%
UNREAL TOURNAMENT	3%
AGE OF EMPIRES 2	3%
FIFA 2000	3%
GTA 2	2%



BESSER SPÄT ALS NIE Diablo 2 kommt nun doch erst im Frühjahr 2000.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Veränderung	Spiel
1	NEU	AGE OF EMPIRES 2
2	NEU	GRAND THEFT AUTO 2
3	NEU	HOMEWORLD
4	–4	ANNO 1602 - KÖNIGSEDITION
5	NEU	KICKER FUSSBALLMANAGER
6	▼2	COMMAND & CONQUER 3: TIBERIAN SUN
7	NEU	CATAN - DIE ERSTE INSEL
8	▼1	DRIVER
9	▼3	RAINBOW SIX - ROGUE SPEAR
10	NEU	AUTOBAHN RASER 2

TOP 10 UK

Platz	Veränderung	Spiel
1	NEU	AGE OF EMPIRES 2
2	NEU	FIFA 2000
3	NEU	FA PREMIER LEAGUE FOOTBALL 2000
4	▼1	COMMAND & CONQUER 3: TIBERIAN SUN
5	NEU	GRAND THEFT AUTO 2
6	NEU	ROGUE SPEAR
7	▼2	DRIVER
8	▼4	CHAMPIONSHIP MANAGER 3
9	▼3	HOMEWORLD
10	▲19	WORMS ARMAGEDDON

TOP 10 USA

Platz	Veränderung	Spiel
1	▲7	AGE OF EMPIRES 2
2	NEU	DEER HUNTER 3
3	NEU	CABELA'S BIG GAME HUNTER 3
4	NEU	MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2000
5	▼3	RAINBOW SIX GOLD EDITION
6	▼2	ROLLERCOASTER TYCOON
7	▼1	COMMAND & CONQUER 3: TIBERIAN SUN
8	▼4	RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
9	NEU	MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR PRO
10	▼6	STARCRAFT

Quellen: Wir danken MCV Deutschland, MCV USA und MCV UK für die freundliche Unterstützung.

Wenn Sie unsere Lesercharts mitgestalten möchten und dabei eines von zehn Exemplaren des aktuellen Spiel des Monats gewinnen möchten, dann rufen Sie uns an und nennen Sie uns Ihr derzeitiges Lieblingsspiel:

Tel. 0190-595859
(DM 1,21/Minute)

Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80.

Internet-Nutzer steuern einfach die PC Games-Website an: www.pcgames.de

Bitte vergessen Sie in keinem Fall Ihren Namen und Ihre Anschrift, damit wir Ihnen Ihren Gewinn zustellen können. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Was passiert im Dezember?

Jeden Monat exklusiv in PC Games: die topaktuelle Übersicht mit allen wichtigen Veranstaltungen und Terminen.

Tag		Termin
Mittwoch	1	Zwielichtgestalt: Sierras Geisterjäger ***Gabriel Knight*** rätselt sich ab heute durchs Schattenreich.
Donnerstag	2	20.000 DM in Sachpreisen zu ergattern: Ein Online-Gewinnspiel startet auf ***www.ggo.de***.
Freitag	3	Terminverschieber im ***Doppelpack***: *Unreal Tournament* und *Tomb Raider 4* kommen Seite an Seite.
Samstag	4	Rostock vernetzt: 400 Leute ballern die Mauerreste nieder **(party@bitwar.de)**.
Sonntag	5	Tratschbasen von 14 bis 18 Uhr unter **www.weihnachts-chat.de**: Thandor-Talk.
Montag	6	Rette sich wer kann! Der **Nikolaus** holt heute Rute oder Spiele raus.
Dienstag	7	Lebkuchenorgie: Der *NÜRNBERGER CHRISTKINDLESMARKT* als Reiseziel.
Mittwoch	8	Winter of 99: Superstar **Bryan Adams** tourt Richtung Erfurt.
Donnerstag	9	Der neue ***James Bond*** im Kino, die *USAF Jets* im Spielegeschäft.
Freitag	10	1.600-Mann-LAN in Duisburg ***(info@gamers-gathering.de)***.
Samstag	11	Blech reden: *WDR Computer Club-Nacht* zum Thema Roboter.
Sonntag	12	Mediamarkt, Karstadt, Saturn: Die *MS Games World* gastiert in Berlin, München & Frankfurt.
Montag	13	Die BATES besuchen Regensburg. *Urban Chaos* erscheint. Gibt es da einen Zusammenhang?
Dienstag	14	Eislaufkult in Köln: **HAIE GEGEN FRANKFURT LIONS**.
Mittwoch	15	Weltrekord: AMD stellt den *Athlon 750Mhz* vor. Auch: Flanker 2.0 released.
Donnerstag	16	Der Avatar versucht's erneut: *Ultima 9* soll heute kommen.
Freitag	17	Angekündigt: *Daikatana*. Ob's auch erscheint, ist wieder fraglich.
Samstag	18	Jahrtausendwende und kein Ende: **STRANGE DAYS** kommt nochmal in die Kinos.
Sonntag	19	Varieté-Spektakel: das **Tollwood-Festival** im Münchener Arnulfpark.
Montag	20	Großes Gewinnspiel rund um einen Superstar: Der *Sony-Walkman* wird 20 Jahre alt. ***(www.sony.de)***
Dienstag	21	Wintersonnenwende: Die runde Scheibe wird mit Gesang und Tanz begrüßt. Sonst passiert heut' nix.
Mittwoch	22	Im Essener „Litfass" steigen Liga-Spiele rund um ***Magic: The Gathering***.
Donnerstag	23	Schlecht, aber Kult: Der *Wing Commander*-Film läuft doch noch an.
Freitag	24	Sie lesen? An Weihnachten? Schon mal **Familienleben** in Erwägung gezogen?
Samstag	25	Sweet: **SOUTHPARK**, nachts um 1.
Sonntag	26	2. Weihnachtsfeiertag: Besuch bei Omas.
Montag	27	Netwar Days 6: Waffenstarrende Mehrspielerrunde. ***(haiderthomas@hotmail.com)***
Dienstag	28	*ART ON ICE* mit Stargast **VANESSA MAE**. Wo? Arena Oberhausen.
Mittwoch	29	Voll die Witze, ey: TOM GERHARD sucht Bochum heim.
Donnerstag	30	Lieferengpass: Wer bis heute keine *Böller* hat, wird leer ausgehen.
Freitag	31	Das **Millennium** bricht an. Und die Rechner zusammen?
Samstag	1	***PC Games Ausgabe 2/2000*** liegt zum Kauf bereit: Auf, auf! Raus in die Kälte!

Was im nächsten Monat ansteht, wissen Sie besser als wir? Das trifft sich!
Geben Sie uns möglichst bald Bescheid unter: terminkalender@pcgames.de

Action

Spiel	Termin
Daikatana	Januar 2000
Giants	April 2000
Half-Life: Team Fortress 2	Februar 2000
Halo	September 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	März 2000
Oni	März 2000
Max Payne	2. Quartal 2000
MDK 2	Februar 2000
▸ **Messiah**	**Januar 2000**
Obi-Wan	2. Quartal 2000

Strategie

Spiel	Termin
Anstoss 3	Februar 2000
Black & White	1. Quartal 2000
Dark Reign 2	März 2000
Battle Isle 4	3. Quartal 2000
Der Verkehrsgigant	Februar 2000
Evolva	Februar 2000
Force Commander	Februar 2000
Sudden Strike	Januar 2000
Thandor	Januar 2000
▸ **The Sims**	**Januar 2000**

Abenteuer

Spiel	Termin
Anachronox	Februar 2000
▸ **Diablo 2**	**Februar 2000**
Final Fantasy 8	Februar 2000
Gothic	März 2000
Planescape: Torment	Januar 2000
Pool of Radiance 2	2. Quartal 2000
Simon the Sorcerer 3D	Februar 2000
TechnoMage	1. Quartal 2000
Alone in the Dark 4	4. Quartal 2000
Vampire	Februar 2000

Sport & Rennspiele

Spiel	Termin
UEFA 2000	März 2000
Box Champions 2000	1. Quartal 2000
Colin McRae Rally 2	2. Quartal 2000
F1 World Grand Prix 99	4. Quartal 99
▸ **Grand Prix 3**	**1. Quartal 2000**
Motor Racing	4. Quartal 99
No Fear Downhill Mountain Biking	1. Quartal 2000
Superbike 2000	Februar 2000
Tiger Wood's PGA Tour 2000	Februar 2000
Prince Naseem Boxing	1. Quartal 2000

Simulation

Spiel	Termin
B17 Flying Fortress 2	4. Quartal 99
Comanche 4	1. Quartal 2000
Eurofighter 2000 V3	4. Quartal 99
Destroyer Command	1. Quartal 2000
Enemy Engaged: Comanche Hokum	2. Quartal 2000
Starlancer	3. Quartal 2000
▸ **Freelancer**	**4. Quartal 2000**
Gunship 3	1. Quartal 2000
Team Alligator	4. Quartal 99
Jane's USAF	4. Quartal 99

Der Preis ist heiß

Preise, Preise, Preise! Gewinnen Sie mit PC Games wertvolle Hard- und Software von Iiyama, Creative Labs und Acclaim!

Eigentlich war ja schon letzten Monat Bescherung – da uns aber die rege Beteiligung an unserem Millennium-Gewinnspiel überwältigt hat, legen wir für alle, die sich in der letzten Ausgabe nicht beteiligen konnten, noch eine Hand voll Preise drauf. In Zusammenarbeit mit den Firmen Iiyama, Acclaim und Creative Labs verlosen wir diesmal Preise im Wert von fast 10.000 Mark.

Illyama lässt sich nicht lumpen und spendiert...

1x TFT-Monitor Pro Lite 38e

Auf dem ultradünnen 15"-Display sehen Sie ganze 38 cm Bildfläche. In einer Auflösung von 1.024x786 Pixeln schafft der Pro Lite noch ganze 75 Hertz. Er ist nach TCO 99-Norm strahlengeschützt und liegt nur 5,5 kg.
Wert DM 2.500,-

1x Vision Master Pro 450

Der 19"-Monitor bietet durch seine Darstellungstechnik eine besonders gute Farbbrillanz. In einer Auflösung von 1.600x1.200 Pixeln schafft der Gute noch augenfreundliche 92 Hertz. Er ist ebenso wie der flache Pro-Lite-Kollege nach TCO 99 strahlungsarm.
Wert DM 1.250,-

1x Vision Master Pro 410

Der 17"-Monitor Vision Master Pro 410 ist im Prinzip der kleine Bruder des Pro 450 und kombiniert gute Farbdarstellung mit einer Auflösung von bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten bei 77 Hertz. Mit 21 Kilo Nettogewicht belastet er auch Ihren Schreibtisch nicht allzu stark.
Wert DM 850,-



Auch Acclaim zeigt sich spendabel und stiftet nochmals jeweils 10 Exemplare seiner aktuellen Hits!

10x **Shadowman** Wert je DM 90,-
10x **Machines** Wert je DM 90,-

Und auch Creative Labs beschenkt Sie nochmal mit

1x **Creative PC-DVD Laufwerk Encore 6x** Wert DM 400,-
1x **Creative DTT 2500 Digital** Wert DM 500,-
1x **Soundblaster Live! Platinum** Wert DM 450,-



Mitmachen ist ganz einfach: Greifen Sie zum Telefon und beantworten Sie folgende Frage:

Wann genau erscheint die erste PC Games im neuen Jahrtausend?

Unter der Nummer **0190-595859** brauchen Sie nur die Antwort auf diese Frage, Ihren Namen, Ihre Adresse und Ihre Telefonnummer zu nennen und schon nehmen Sie an der Verlosung teil.

Nicht an der Verlosung teilnehmen dürfen Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie aller oben genannten Firmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Anrufschluss ist der 31. 12. 1999.



Schenken & schenken lassen

Damit's eine schöne Bescherung wird: PC Games hat sich auf dem Spielemarkt umgesehen und für Sie das Beste zum Feste zusammengestellt – mehr als 50 erschwingliche, aber auch exklusive Ideen zum Selber- und Weiterschenken. Weitere Anregungen finden Sie im Jahresrückblick ab Seite 54.

Lara Croft Jacke

Wenn's draußen stürmt und schneit, kommen die mollig-warmen Lara-Croft-Lederjacken vom französischen Hersteller Redskins gerade recht. Die einen haben kuschlige Lammfellbesätze, andere ein aufwendiges Airbrush-Motiv. So schick die hochwertigen Jacken auch sein mögen: Billig sind sie nicht - einen knappen Tausender müssen Sie dafür schon anlegen. Die Jacken gibt's im ausgewählten Fachhandel und zudem exklusiv beim Otto-Versand (www.otto.de).

Wie, Sie möchten solch eine schicke Jacke gewinnen? Einfach so? Also gut, aber nur, wenn Sie uns den Namen des Jackenherstellers, Ihren Namen und Ihre Adresse aufs Band sprechen - und zwar unter:

0190-595859

Die Leitungen sind bis 17. Dezember 99 geschaltet, die Teilnahme kostet Sie höchstens DM 1,81. Der Gewinner des guten Stücks bekommt seinen Preis garantiert noch vor dem Heiligen Abend zugesandt. Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG, Eidos Interactive, Otto Versand und Redskins dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Figur betont

Die berühmte erste **Lara-Croft-Vollplastik-Statue** ist längst vergriffen. PC-Games-Tipp: Einige Exemplare werden bei Online-Auktionshäusern zu Gunsten wohltätiger Zwecke versteigert; auch einige Privatpersonen trennen sich auf www.ebay.de, www.ricardo.de & Co. gegen Höchstgebot von ihrem „Schätzchen".

Der **Zwei-Meter-Horny** ist eine exakte Kopie der *Dungeon Keeper*-Hauptfigur und wird verteilt auf drei Kartons geliefert. Kostenpunkt: DM 1.392,- zuzüglich Verpackung und Versand. Die **Horny-Kopfbüste** ist für DM 480,- zu haben.

DM 999,- kostet *Wet Attack*-Hauptdarstellerin **Lula** - inklusive hochhackigem Schuhwerk bringt sie es auf 175 cm! (CDV, Tel. 0721/97224-0, www.cdv.de)

Und hier können Sie die Skulpturen bestellen (Lieferzeit: ca. 2-3 Wochen):

Studio OXMOX, Tel.: 0221/2578840, www.studiooxmox.de

Muckle-Figuren, Tel.: 0621/8281395, www.mucklefiguren.de

Wenn's eine Stufe kleiner sein darf: Tischfiguren in der Preislage von DM 70,- bis DM 90,- gibt es unter anderem von **Lula**, dem **ShadowMan**, von **Abe** (aus *Abe's Odyssee*) und **Kain** (aus *Soul Reaver*). Eine große Auswahl an Lara-Croft-Tischfiguren finden Sie im neuesten Fanartikel-Katalog (liegt *Tomb Raider 4* bei), bei RWM in Nortorf (www.rwm.de, Tel.: 04392/849055) und überall dort, wo es Computerspiele gibt. Oder Sie wenden sich direkt an den Hersteller (Studio OXMOX bzw. Muckle-Figuren).





SPIELE FÜR EINSTEIGER

Starthilfe

Ehrlich, Sie haben null Ahnung von Technik. Jetzt hat schon Ihre Frau gesagt, Sie brauchen endlich einen PC. Und jetzt sitzen Sie da mit dem Kram. Dabei sind Sie doch gar kein Techie. PC Games hat Spiele ausgewählt, bei denen Sie schon nach kürzester Zeit feststellen werden: „Das ist ja einfach ..."



Königin der PC-Spiele

Inseln entdecken, Städte ausbauen, Handwerker ansiedeln, Steuern erheben, mit Nachbarn handeln, Seekämpfe gegen Piraten ausfechten – und das alles verpackt in wunderschöner Grafik: ***Anno 1602*** ist nicht ohne Grund Deutschlands meistgekauftes PC-Spiel. Noch nie gab es ein derart tief schürfendes Aufbauspiel, in das man derart leicht „reinkommt" und das einen so schnell nicht mehr loslässt. Die Königsedition enthält auch die Zusatz-CD-ROM *Neue Inseln, neue Abenteuer*. Und: Die aufwendige, güldene Packung ist so repräsentativ, dass sie sich auch ohne Geschenkpapier gut unterm Tannenbaum macht.



Bunte Mischung

Action oder Strategie? Oder doch lieber ein Sportspiel? Als Basis-Ausstattung zum Reinschnuppern in verschiedene Genres empfehlen sich Spielesammlungen:

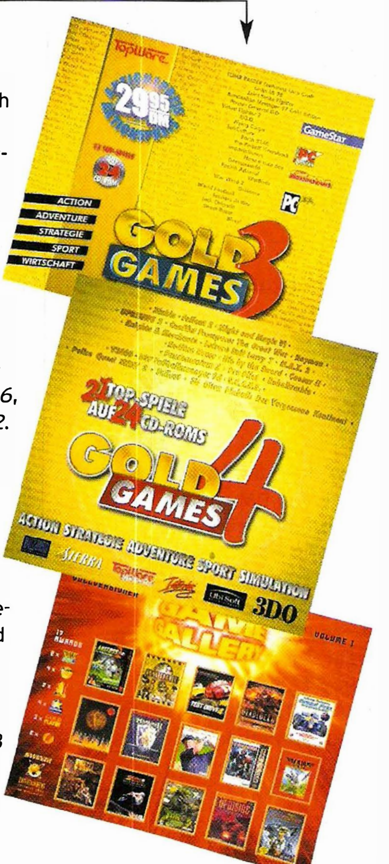
Gold Games 3 (ca. DM 30,-): 24 Spiele auf 23 CD-ROMs, darunter Klassiker wie *Tomb Raider 1* und *Bundesliga Manager 97*.

Gold Games 4 (ca. DM 70,-): Die Spielesammlung enthält unter anderem *Diablo, Rayman, Might & Magic 6, Knights & Merchants, Fallout 1* und *2*.

Play the Games Vol. 1 (ca. DM 50,-): Unter den 15 Titeln finden sich viele Referenztitel (*Dungeon Keeper, Command & Conquer 1, FIFA 98, Lands of Lore 2*).

Play the Games Vol. 2 (ca. DM 70,-): *Command & Conquer 2* (Strategie) und *Tomb Raider 2* (Action) sind die Highlights dieser 15-teiligen Sammlung.

Game Gallery (ca. DM 50,-): 15 Spiele aller Genres sind drin: *Anstoß 2*, Actionklassiker wie *Forsaken* oder *Turok* und viele Rennspiele – da ist für jeden was dabei.



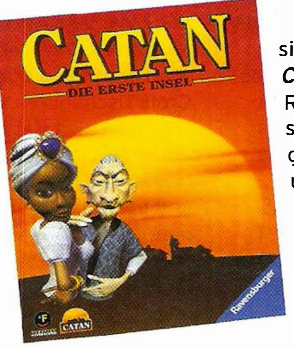
Stars und Sternchen

Scheuchen Sie doch mal Lothar Matthäus oder Ulf Kirsten über den Rasen: *Bundesliga Stars* von EA Sports bietet Fußballatmosphäre pur – echte Vereine, echte Spieler, echte Stadien. *FIFA*-Kenner rümpfen zwar wegen der abgespeckten Spieltiefe und der banalen Steuerung die Nase, doch Neulinge können damit erste Erfahrungen im Sportspielgenre sammeln.

Alternative: Stehplatz-Jahreskarte (z. B. beim FC Bayern München, ab DM 100,-, www.fcbayern.de)



Reif für die Insel



Vier Millionen Brettspieler sind infiziert, jetzt greift das ***Catan***-Fieber auf den PC über: Runde für Runde wird um Rohstoffe gewürfelt, gehandelt und getauscht. Pluspunkt: Netzwerk- und internetfähig.

Alternative: Brettspiel *Die Siedler von Catan* (ca. DM 50,-, im Spielwarenhandel)

SPIELE FÜR ÄLTERE PCS

Klassisch gut

Die zentimeterdicke Staubschicht hätte Sie misstrauisch machen müssen. „An diesem PC werden Sie auch in drei Jahren noch Freude haben", sprach der Verkäufer und drückte Ihnen den Karton mit dem Pentium 166 in die Hand. Auch wer den PC von Bruder oder Vater aufträgt, muss nicht unbedingt auf hochklassige Spiele verzichten.

Renner der Saison

Mit Audi TT, einem Smart oder dem BMW Z3 dübeln Sie über die A45/A5, A24/A10 und machen auch die Innenstädte Münchens, Hamburgs, Berlins und Wiens unsicher. Unkomplizierter, temporeicher, origineller Rennspaß.

Alternative: Audi TT für ein Wochenende, zum Beispiel von Europcar (ca. DM 600,-, Tel.: 0180-58000)

Junger Hüpfer

Ein Pentium 200 mit 3D-Karte genügt bereits, um den knuffigen Rayman durch die 70 Szenarien hopsen, tauchen, fliegen, laufen und schwimmen zu lassen. Das abwechslungsreiche Design der Spielabschnitte, die liebevoll gestaltete Grafik und die angenehme Steuerung lassen den einzigen Wermutstropfen (Speichern nur an bestimmten Stellen möglich) von *Rayman 2* rasch vergessen.

Alternative: Üben können Sie vorab mit einem Zimmer-Trampolin (im Sportfachhandel, ab ca. DM 80,-)

Diablo & Hellfire

Das Action-Rollenspiel lässt Sie in die Rüstung eines Magiers, Kriegers oder einer Jägerin schlüpfen und unterirdisch gegen fiese Fantasy-Kreaturen kämpfen. Höllisch motivierend! Im Preis von ca. DM 70,- enthalten: die Zusatz-CD *Hellfire*.

Baldur's Gate & Legenden der Schwertküste

Viel komplexer als *Diablo*, schönere Render-Optik, eindrucksvolles Fantasy-Flair: In diesem astreinen Rollenspiel führen Sie eine Truppe von Draufgängern in ein dramatisches Abenteuer.

Rollercoaster Tycoon

Da geht's rund: In diesem süchtig machenden Aufbauspiel konstruieren Sie Achterbahnen, wie sie auch in jedem „echten" Freizeitpark stehen könnten. Läuft bereits ab einem Pentium 166 tadellos.

Monkey Island 3 & Grim Fandango

Weder beim Bezahlen noch beim Spielen vergeht Ihnen das Lachen: Intelligente Rätsel, erlesene Zeichentrick-Grafik, exzellente deutsche Sprachausgabe, Gags am laufenden Band. Die Piratenpersiflage und das 3D-Adventure kosten ca. DM 50,-.

Pharao & Caesar 3

Pyramide oder Kolosseum? Per Mausklick errichten und verwalten Sie ägyptische beziehungsweise römische Städte. Vorsicht: Der Schwierigkeitsgrad von *Caesar 3* zieht rasch an.

Wing Commander Prophecy

Nach wie vor eines der perfektesten Weltraum-Actionspiele – nicht zuletzt deshalb, weil die Gefechte in anspruchsvolle Missionen verpackt sind und weil die Videosequenzen viel Kino-Atmosphäre ins Spiel bringen. Läuft tadellos ab einem P133 mit 32 MB RAM – 3D-Karte empfohlen.

Bleifuss Quattro

Derweil die *Need for Speed*-Serie erkleckliche Anforderungen an Ihren PC stellt, kommen Sie bei dieser Rennspiel-Sammlung glimpflich davon – auch preislich (DM 60,-). Enthalten: *Bleifuss, Bleifuss 2, Bleifuss Fun* und das 3D-beschleunigte *Bleifuß Rally*.

F1 Racing Simulation

Solange eine 3D-Karte in Ihrem Rechner steckt, reicht für *F1 Racing Simulation* auch ein Pentium 166: Mit Schumi, Mika & Co. rasen Sie über 16 Formel-1-Kurse der Saison 96. Variantenreiche Spielmodi und umfangreiche Setups bringen Formel-1-Flair auf Ihren Monitor.

Age of Empires Gold-Edition

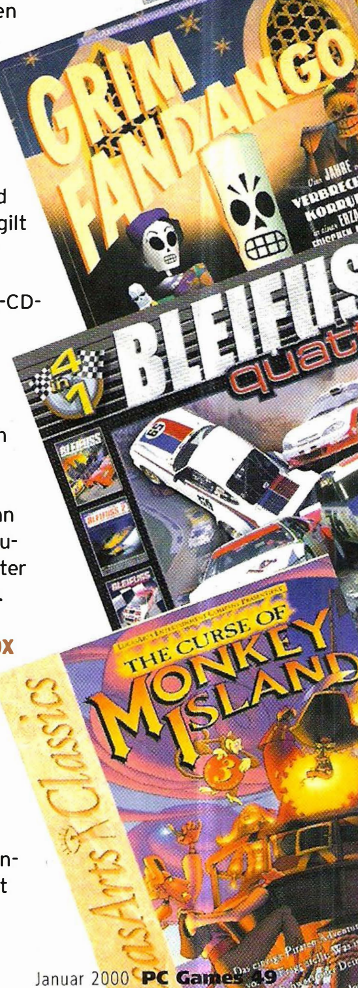
So antik die Völker, so modern die Grafik: Das Echtzeitstrategiespiel brilliert mit wunderschön gerenderter Grafik und monumentalen Schlachten und gilt als eines der beliebtesten Netzwerk-Spiele. In der Gold-Edition außerdem enthalten: die Zusatz-CD-ROM *Der Aufstieg Roms*.

WarCraft 2 Exlusiv-Edition

Ihr PC hat noch eine zweistellige MHz-Anzeige? Sie mögen Fantasy und Echtzeitstrategie? Wer's noch nicht hat, greift zur *WarCraft 2*-Exklusiv-Edition, denn da steckt neben der offiziellen Zusatz-CD-ROM auch noch ein Poster mit allen 52 Missionskarten drin.

Command & Conquer Megabox

Zwei der berühmtesten Echtzeitstrategiespiele werden inklusive aller Mission-CD-ROMs zum Superpreis (DM 35,-/DM 70,-) angeboten: Enthalten sind jeweils 50 beziehungsweise 75 Solo-Missionen, eingerahmt in superbe Zwischensequenzen. Der Haken: die nicht mehr ganz taufrische Grafik.



SPIELE FÜR HIGH-END-PCS

Turbolader

Wer einen Super-Rechner hat, will ihn auch bis zur Grenze der Leistungsfähigkeit ausreizen. Die PC-Games-Experten Thilo Bayer und Marcus Esposito nennen die besten Spiele für die besten PCs.

Driver

Genialer als die Polizei erlaubt: Im topaktuellen Rennspiel jagen Sie durch Innenstädte und erfüllen nervenaufreibende Aufgaben. Wer sich von der schwierigen Einstiegsprüfung nicht abschrecken lässt, bekommt eines der spannendsten und motivierendsten Spiele der vergangenen Jahre geboten.

Alternative: Die Verfolgungsjagd im Robert-de-Niro-Film *Ronin* - auf Video oder DVD, ca. DM 40,-

Drakan

Schuppen müssen nichts Schlechtes sein - wenn man ein Drache ist: Bauernmädel Rynn kämpft mit ihrem Drachen gegen finstere Gesellen. Ein Action-Adventure wie ein Fantasyfilm: erstklassige Effekte, opulente Optik, jede Menge Action.

Alternative: *Das Beste aus der Lindenstraße* auf Video mit Hausdrachen Else Kling (ca. DM 30,-)

Earth 2150

TopWare Interactive inszeniert das erste ernst zu nehmende 3D-Echtzeitstrategiespiel: Eine 3D-Karte vorausgesetzt, lassen Sie auf 3D-Schlachtfeldern drei Parteien mit unterschiedlichem Kriegsgerät aufeinanderprallen. Welche der Gruppierungen schafft es, die Erde vor der Apokalypse zu verlassen?

Alternative: Weltuntergangs-Video *Armageddon* mit Bruce Willis und Liv Tyler, ca. DM 30,-

MS-Flightsimulator 2000

Friedlich mit der Cessna über San Francisco kreisen oder mit der Concorde von JFK in New York starten - diesen Traum macht Microsoft mit dem *MS-Flightsimulator 2000* wahr. So realistisch, dass er in vielen Flugschulen eingesetzt wird. So einsteigerfreundlich, dass wirklich jeder damit klarkommt. So flexibel, dass Sie vorhandene Zusatz-CDs problemlos weiterverwenden können.

Alternative: Video *Sechs Tage, sieben Nächte* mit Bruchpilot Harrison Ford, ca. DM 30,-

Wheel of Time

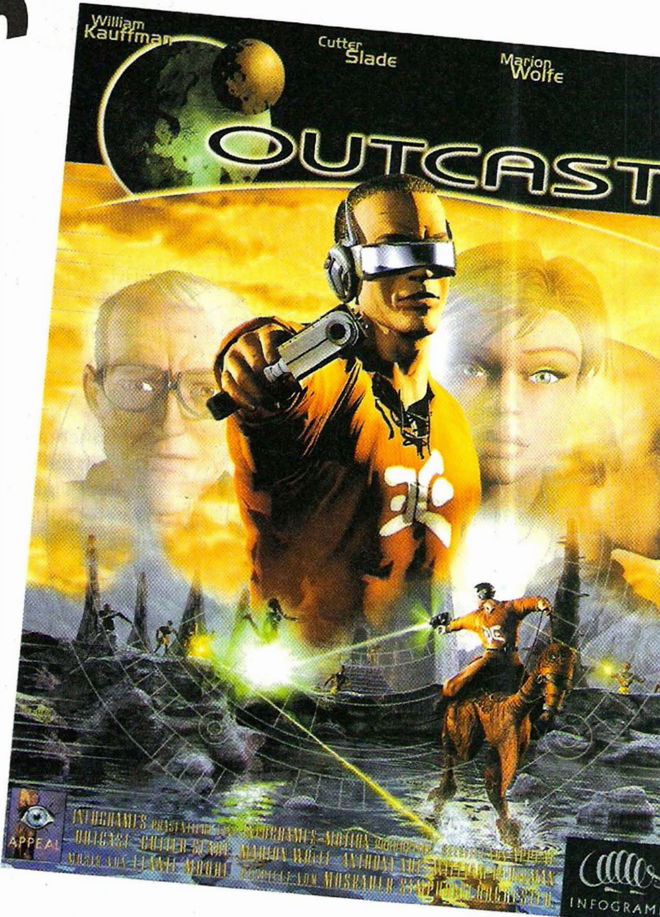
Sensationelle Zwischensequenzen, die Vorzüge der *Unreal*-Engine, sagenhafte Fantasy-Atmosphäre und ebensolche Hardware-Voraussetzungen: Spieler mit modernster Hardware ballern und zaubern sich durch eines der derzeit besten 3D-Actionspiele. Allein schon die Grafikpracht der magischen Sprüche ist sehenswert.

Alternative: Abgucken bei Profizauberern mit *Siegfried & Roy - Die Show* auf Video, ca. DM 30,-

NHL 2000

War, ist und bleibt die beste Eishockey-Simulation: Neu in der 2000er-Fassung sind der hochmotivierende Karrieremodus sowie die Möglichkeit, beliebige eingescannte Passfoto-Visagen auf NHL-Spieler zu übertragen. Worüber sich Neulinge freuen, wundert die Profis: Der Schwierigkeitsgrad ist nicht übertrieben hoch - echte Cracks spielen die Konkurrenz in Grund und Boden.

Alternative: Anderes Gesicht gefällig? Travolta und Cage in *Im Körper des Feindes* (Face/Off), ca. DM 20,-



So cool wie Bruce Willis

Outcast

Nur die wenigsten kamen in den Genuss der opulenten *Outcast*-Grafik. Grund: Anders als bei den meisten Actiontiteln nützt Ihnen hier selbst die modernste 3D-Grafikkarte relativ wenig, denn die Welt von Adelpha wird mit so genannten Voxeln in Szene gesetzt - und die lassen sich nun mal ausschließlich mit ordentlich MHz und MB unter dem PC-Gehäuse beschleunigen. Spieler mit einem Pentium III 500 und 128 MB RAM begleiten Cutter Slade auf seiner Reise über den exotischen Planeten und erleben dort Abenteuer inmitten atemberaubender Landschaften. Highlight: Cutter Slade spricht mit der deutschen Stimme von Bruce Willis.

Alternative: Video *Stargate* mit Kurt Russell, zu haben für ca. DM 10,-

SPIELE FÜR KINDER UND JUGENDLICHE

Zum Bauklötze staunen

Was Spannendes! Was zum Spielen! Und Schokolade! Klein die Konsumenten, groß die Auswahl: Wir haben PC-Spiele ausgewählt, die auf Spielzeug-Klassikern basieren und deshalb auch jung gebliebenen Erwachsenen Spaß machen.

Playmobil

Laura

Als die kleine Laura beim Herumstöbern auf dem Dachboden einen magischen Diamanten entdeckt, beginnt ein zauberhaftes Abenteuer. Mit den Pfeiltasten steuert man Laura durch eine originalgetreu nachgebaute Playmobilstadt und löst Rätsel, indem man Hinweisen nachgeht und sich mit anderen Playmobilfiguren unterhält.

Alex auf dem Bauernhof

Mit Alex können Playmobil-Fans einen Bauernhof mit allem Drum und Dran entdecken. Wie beim Spielzeugvorbild konstruiert man zunächst die Gebäude; anschließend darf man den Bewohnern beim Kühemelken, Gemüsezüchten, Traktorfahren und Hühnereinfangen helfen.

Hype: The Time Quest

Sein Name: Hype. Seine Mission: Den Schwarzen Ritter besiegen. Dazu stapft der Playmobil-Ritter durch vier Epochen, kämpft mit Armbrust, Pfeil & Bogen und Schwert, hüpft über Gräben, sammelt Gegenstände ein und unterhält sich mit Zeitgenossen. Das Action-Adventure hat bessere Grafik als so manches „Erwachsenen-Spiel".

Lego



Von Lego gibt es ebenso witzige wie unterhaltsame Aufbauspiele – im wahrsten Sinne des Wortes. Egal ob Sie mit ***Lego Loco*** eine Modelleisenbahnanlage zusammenbasteln, mit ***Lego-Chess*** Western- und Piraten-Figuren gegeneinander auf dem Schachbrett kämpfen lassen oder mit den flotten ***Lego Racers***-Flitzern über abgedrehte Parcours flitzen – von den professionell gemachten Spielen kann man sich nicht mehr losreißen. Jüngster Neuzugang: ***Legoland Park***, eine Art *„Theme Park World* Light".

Lego Mindstorms

Aus bis zu 727 Lego-Bauteilen besteht so ein Mindstorms-Roboter. Der Clou an der Lego-Weltneuheit: der programmierbare Mikroprozessor RCX. Mit Hilfe einer einfachen Programmiersprache darf der Konstrukteur vorgeben, wie sich der motorgetriebene Roboter verhalten soll; Sensoren für Licht und Berührungen erkennen beispielsweise Hindernisse. Die Programmierung erfolgt am PC, anschließend genügt ein Mausklick zum Überspielen der Instruktionen. Mit dem *Star Wars*-Paket der Serie können Sie sogar einen Mini-R2-D2 nachbauen und programmieren.



HARDWARE FÜR ANSPRUCHSVOLLE

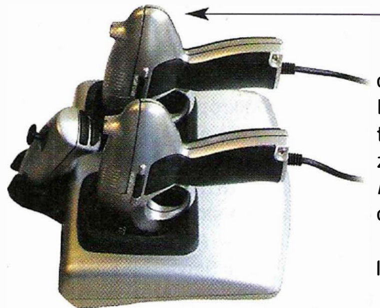
Für Kenner und Könner

Modernere Technik dürfte auch James Bond kaum zur Verfügung stehen: PC Games hat erlesene Hardware ausfindig gemacht, die nicht jeder hat und die man auch nicht im Supermarkt um die Ecke bekommt. Telefonnummern und Web-Links helfen Ihnen beim Aufstöbern der Kostbarkeiten.

Matrox Marvel G400-TV

Die **MATROX MARVEL G400-TV** ist die ultimative Lösung in Sachen erschwinglicher Videoverarbeitung. Auf dem G400-Chip von Matrox basierend, ist die neue Marvel nicht nur eine kompetente, zeitgemäße 3D-Grafikkarte, sondern in der Tradition der erfolgreichen Marvel-Familie die Referenz für Videoschnitt und Nachbearbeitung inklusive TV-Empfang. An ihr beißen sich Voodoo3 3500, Erazor III ViVo und ATi All-in-Wonder die Zähne aus, was die Funktionsvielfalt, das Softwarepaket und die Videoqualität angeht.

Matrox, DM 749,-, 089-614474-0



Das **ACT LABS GUN SYSTEM** verspricht dem modernen Pistolero realistischen Ballerspaß statt Mausklicken. Die Kugel trifft, wohin man auf dem Bildschirm zielt. *Soldiers of Fortune und Deer Hunter 3* unterstützen als erste Spiele die Pistolen, weitere folgen.

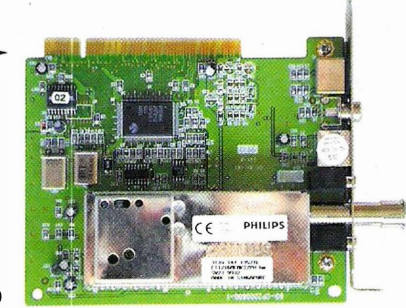
Act Labs, $ 89,99, www.act-labs.com

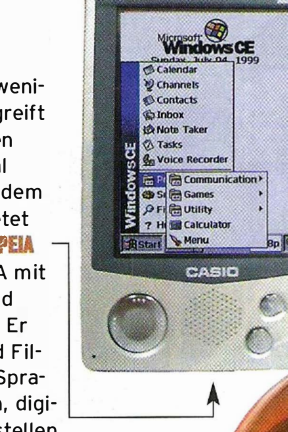
Der **TERRATEC M3PO-PLAYER** integriert sich in Design und Größe optimal in die HiFi-Anlage. Ausgestattet mit CD-Laufwerk, erlaubt er durch den optionalen Einbau einer Festplatte die Lagerung großer Musikbestände. Fernbedienung und Abspielen sowohl von Musik-CDs als auch mp3-Dateien sind selbstverständlich.

TerraTec, DM 888,-, 02157-81790

GUILLEMOTS MAXI-TV VIDEO3 macht aus einem normalen PC einen Fernseher. Die TV-Tuner-Karte erlaubt sowohl den Anschluss eines Antennenkabels als auch einer externen Video-Quelle zur Wiedergabe auf dem Monitor. Einfach ideal für Leute, deren 21-Zöller ihnen zu wenig Platz in der Wohnung lässt.

Guillemot, ca. DM 400,- , 0211-338000



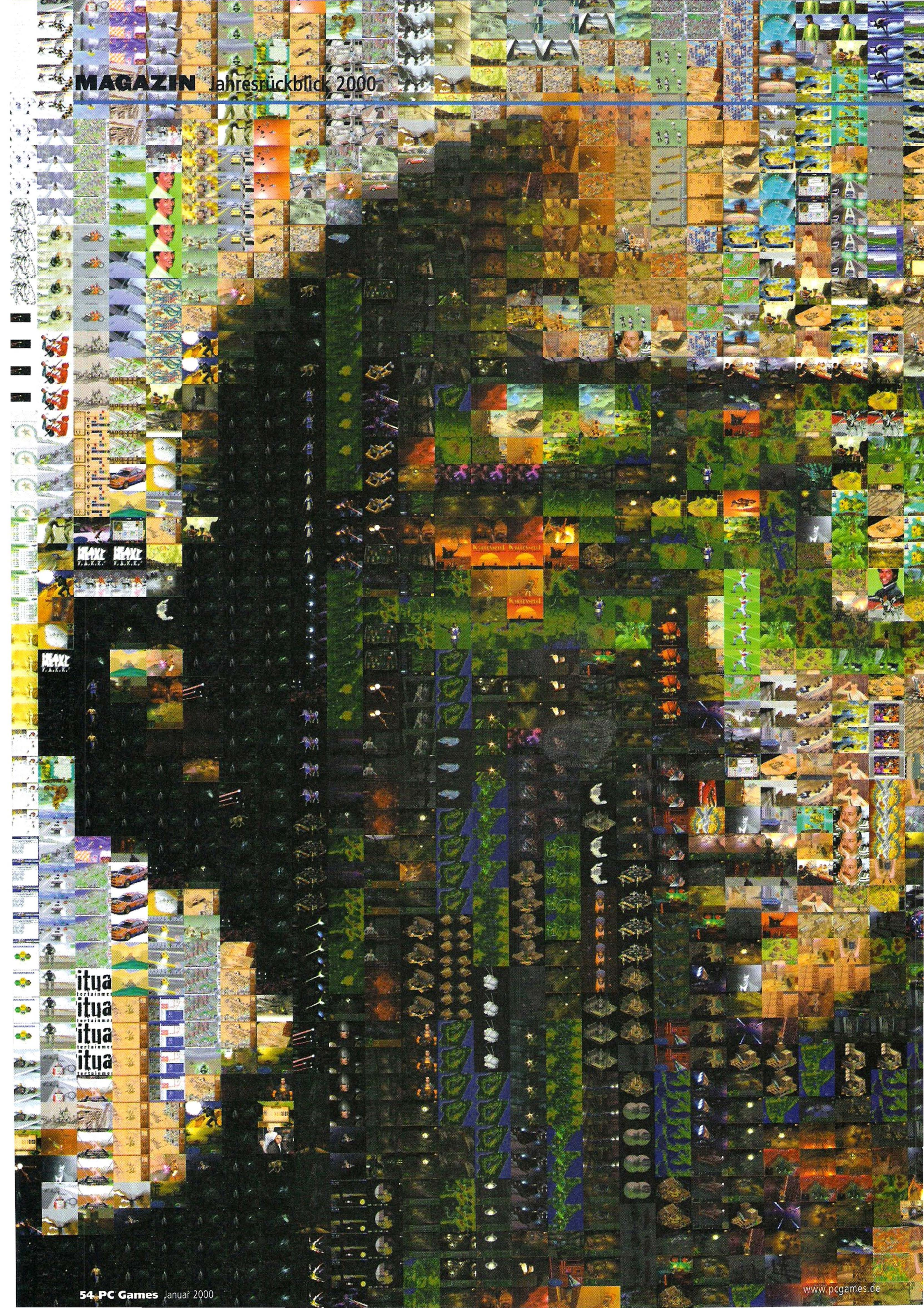


Wer etwas weniger Platz hat, greift zu so genannten Personal Digital Assistants wie dem Palm. Casio bietet mit dem **CASSIOPEIA E-105** einen PDA mit Windows CE und Farbdisplay an. Er kann Musik und Filme abspielen, Sprache aufnehmen, digitale Bilder darstellen und hat 32 MB RAM.

Casio, DM 1.399,-, www.casio.de

Mit 600 DPI drucken und 300 DPI kopieren und in 256 Graustufen scannen kann der **HEWLETT-PACKARD LASERJET 1100A**. Weil er damit fast ein eigenes Büro darstellt, sollte man sich das Gerät durchaus mal ansehen. Einen billigen Farbscanner kann man sich ja immer noch dazukaufen.

Hewlett-Packard, ca. DM 940,-, www.hewlett-packard.de



Durch gespielt

Skandale, Triumphe, Überraschungen: Im Jahr 1999 ist jede Menge passiert rund ums Thema PC-Spiele. PC Games präsentiert die aufsehenerregendsten Rekorde, die in diesem Jahr aufgestellt wurden.

Von Jagged Alliance 2 bis Age of Empires 2: Selten zuvor tummelten sich so viele komplexe und hochklassige PC-Titel unter den zehn meistverkauftens Spielen des Jahres.



■ **ÜBERMÄCHTIG** Viele herausragende PC-Spiele standen 1999 im Schatten des Rummels um *Command & Conquer 3.*

Nachahmenswerteste Geste des Vorjahres

Anstatt Geschäftspartner mit Weihnachtsgeschenken zu überhäufen, stattet Sunflowers Kinderheime und Schulen für körperbehinderte Kinder mit PCs und Spielen (*Anno 1602, Holiday Island, Die Fugger 2*) aus.

Dümmlichster Spieleheld

In *Glover* von Hasbro Interactive steuern Sie allen Ernstes einen Handschuh durch ein Jump&Run.

Stadtlichste Erscheinung

SimCity 3000 bleibt Fortschritte schuldig, doch das unverwüstliche Städtebau-Spielprinzip begeistert erneut Tausende und Abertausende. Maxis freut sich über mehr als 100.000 Käufer allein in Deutschland.

Wortspiel des Jahres

Wetter-Paradigma? Superstring-Prinzip? Erweiterte Subatomare Theorie? Nicht nur PC-Games Chef Thomas Borovskis steht trotz langjähriger *Civilization*-Erfahrung wie der berühmte Ochs vorm Berg, als er *Alpha Centauri* von Strategieguru Sid Meier zum ersten Mal ausprobiert. Die durch viele Fachbegriffe bedingte Einarbeitungszeit ist einer der wenigen Schwachpunkte des genialen Weltraumeroberungs-Spiels.

Umfangreichste Tastaturbelegung

Eine Flut von Tastaturkommandos und ein 600 Seiten

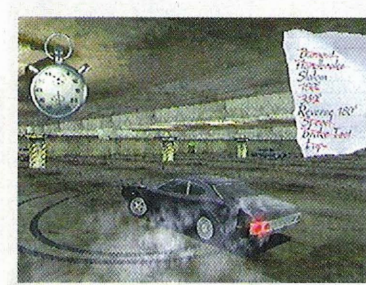


■ **SCHWÄCHSTES GESCHLECHT** Im TV-Spot der Frauenzeitschrift Brigitte vergießt Lara Tränen der Rührung.



Führerscheinprüfung mit der höchsten Durchfallquote

Und Sie dachten, Rückwärts-Einparken oder Anfahren-am-Berg wären bereits die höchsten Weihen, die ein Autofahrer bei der Führerscheinprüfung vollbringen müsste. Weit gefehlt: Hunderttausende verzweifeln an der unverschämt schwierigen „Aufnahmeprüfung" beim ansonsten kriminell guten Rennspiel *Driver*, wo Sie für Verbrechersyndikate nervenaufreibende Kurierdienste erledigen. Und dies alles wird Ihnen unter Zeitdruck abverlangt:



- Beschleunigen und Bremsen
- Eine komplette Runde drehen
- Handbremse und 180-Grad-Wende
- Nachbrenner und 360-Grad-Drehung
- 180-Grad-rückwärts-Drehung
- Slalom

starkes Handbuch beweisen auch dem letzten Zweifler, dass es sich bei der Flugsimulation *Falcon 4.0* von MicroProse um ein ausgesprochen komplexes Spiel handelt.

Strategiespiele, Rennspiele, Action-Adventures – diese drei Genres sind die Favoriten der PC-Games-Leser.

Schweinerei des Jahres

Nicht nur Raubkopierer, sondern auch PC-Besitzer mit älteren CD-ROM-Laufwerken werden Opfer des *Siedler-3*-Kopierschutzes. Die Folge: Bäume wachsen nicht mehr nach, Erzschmelzen produzieren Ferkel anstatt Eisenbarren. Ein Patch schafft Abhilfe, PC Games berichtet als einziges Magazin ausführlich über den Beinahe-Skandal.

Nervigste Comicfigur

Kurt, das Maskottchen zum gleichnamigen Fußballmanager von Heart-Line, soll dem Spiel mehr Pfiff verleihen. Beim Nachfolger *Kicker Fußballmanager* wird Kurt aus gutem Grund vorzeitig in den Ruhestand geschickt.

Meistunterschätztes Spiel

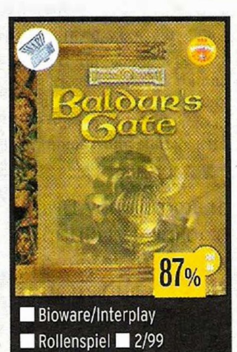
„In den letzten zehn Jahren hat mich kein Spiel länger beschäftigt als *Rollercoaster Tycoon*", bekennt Obersiedlerin Petra Maueröder und würde die 78-Prozent-Wertung für das Aufbauspiel aus heutiger Sicht am liebsten um zehn Zähler erhöhen. Mehr als 170.000 Achterbahnsüchtige allein in Deutschland stimmen zu.



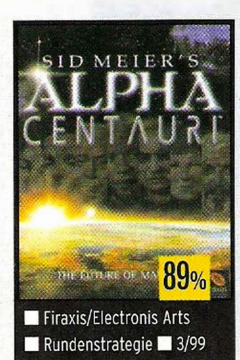
Looking Glass/Eidos
Action-Adventure 2/99



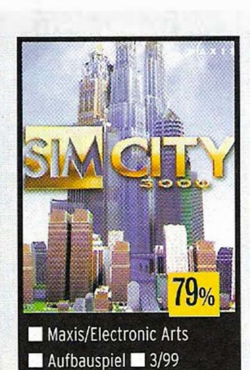
Blizzard/Havas
Echtzeitstrategie 2/99



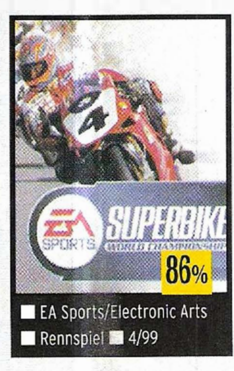
Bioware/Interplay
Rollenspiel 2/99



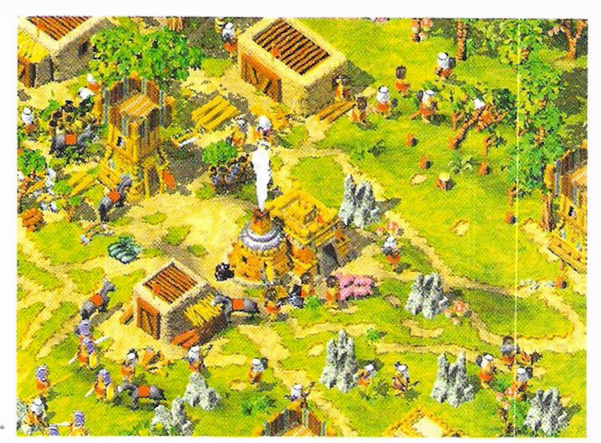
Firaxis/Electronis Arts
Rundenstrategie 3/99



Maxis/Electronic Arts
Aufbauspiel 3/99



EA Sports/Electronic Arts
Rennspiel 4/99



FERKELPLAGE Wer vom „Siedler-3-Virus" heimgesucht wurde, wunderte sich über schweineproduzierende Erzschmelzen.

Bundestagsabgeordneter mit der geringsten Ahnung von Computerspielen
In einem Telefax an Media Markt, Pro Markt, Saturn, Karstadt oder Kaufhof fordert ein gewisser Volker Bulla die Filialleiter auf, das sensationell erfolgreiche Rennspiel Aut*obahn Raser* aus den Regalen zu nehmen. Schließlich würde damit einer „zunehmenden Rücksichtslosigkeit im Straßenverkehr Vorschub" geleistet. Das Spiel sei ein Schlag ins Gesicht von Verkehrswacht und Polizei. Meint zumindest dieser Volker Bulla, Fraktionsgeschäftsführer von Bündnis 90/Die Grünen. Der zuständige Pressesprecher des *Autobahn Raser*-Herstellers quittiert's mit den Worten: „Es ist doch immer wieder erstaunlich, für was Politiker neben dem wirklich wichtigen Tagesgeschäft alles Zeit finden."

Verbraucherfreundlichste Entscheidung
Schluss mit unautorisierten Zusatz-CD-ROMs: Die Hersteller von *Anno 1602*, *Commandos* und *Die Siedler 3* stoppen per Gerichtsbeschluss die Auslieferung dahingeschluderter Add-Ons.

Aufsehenerregendste Kündigung
Nach 16 Jahren verlässt Al Lowe die Firma Sierra – gleich bedeutend mit dem Aus für ein weiteres Abenteuer seiner wohl berühmtesten Figur: Larry Laffer. Mittlerweile stehen die Chancen für ein *Leisure Suit Larry 8* wieder günstiger.

Nie mehr Larry-Adventures? Die Fans des glüklosen Zeichentrick-Playboys hoffen, dass Al Lowe einen achten Teil in Angriff nimmt.

Schwierigste Mission-CD
War schon die Mission-CD zu *Die Siedler 3* kein Zuckerschlecken, verzweifeln die Fans reihenweise am *Geheimnis der Amazonen.* Hallo Blue Byte, im Namen aller *Siedler*-Fans: Nicht nur Vollprofis siedeln!

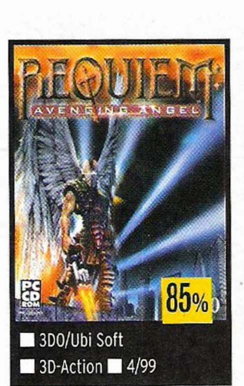
Schleimer des Jahres
In *Aliens vs. Predator* darf man auf Wunsch selbst in die Rolle jener ekligen Aliens schlüpfen, die in den gleichnamigen Filmen für knisternde Spannung sorgen. Der anfangs unmenschlich hohe Schwierigkeitsgrad wird später per Update korrigiert.

Jägermeister des Jahres
Gewehr durchladen und schon geht's auf zur Hirschjagd: *Deer Hunter 2* bietet Grafik, die laut PC-Games-Weidmann Kusenberg „unter aller Wildsau" ist. Kopfschütteln über ein Spiel, das in Amerika alle Verkaufsrekorde bricht. Unsere Wertung: 19 Prozent – eine der niedrigsten in diesem Jahr.

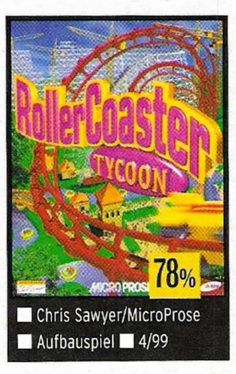


Kriminalfall des Jahres

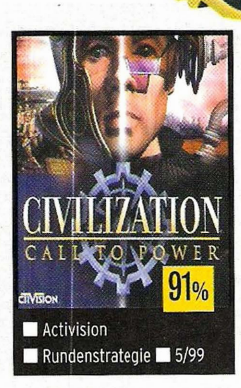
Aufregung in einer Bremer Polizeistation: Ein Passant gibt aufgeregt zu Protokoll, eine bewaffnete Geiselnahme beobachtet zu haben. Auf dem Rücksitz eines Autos sei eine Person von einem Ganoven mit einer Waffe bedroht worden. Die sofort ausgelöste Fahndung hat Erfolg: Der „Geiselgangster" entpuppt sich als lebensgroße Lara-Croft-Vollplastikstatue, die sich freilich widerstandslos abführen lässt. Das verdutzte Opfer, ein Computerspielehändler, wollte die Kunststofflady zu Dekorationszwecken in seinen Laden transportieren. Von der Statue wurden (angeblich) nur wenige hundert Exemplare zu Dekorationszwecken produziert. Rund 1.000 Mark mussten Händler dafür hinblättern, beinharte Fans hätten ein Vielfaches dessen bezahlt. Bei Eidos Interactive erzählt man sich noch heute Anekdoten von „verrückten" Fans, darunter ein junger Mann aus Berlin, der allen Ernstes 13.000 Mark für die Statue geboten hat.



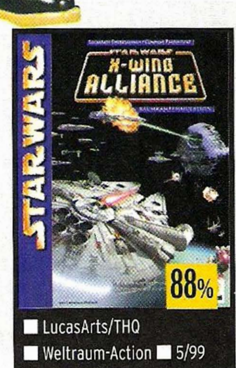
3DO/Ubi Soft
3D-Action 4/99



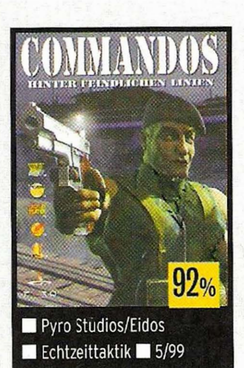
Chris Sawyer/MicroProse
Aufbauspiel 4/99



Activision
Rundenstrategie 5/99



LucasArts/THQ
Weltraum-Action 5/99



Pyro Studios/Eidos
Echtzeittaktik 5/99



Sir-Tech/TopWare
Rundenstrategie 6/99

Spiel mit den schnellsten Fahrzeugen

Zwei Triebwerke. Ein Pilot. Keine Grenzen: Mit simulierten 950 Stundenkilometern rasen Sie wie weiland der kleine Anakin Skywalker in *Star Wars: Episode 1: Die Dunkle Bedrohung* an Bord eines POD-Racers durch Felslabyrinthe. Das „Spiel zur Filmszene" begeistert durch den überraschend gut rübergebrachten Geschwindigkeitsrausch.

Spiel mit dem längsten Namen

Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung von LucasArts unterliegt knapp gegen *Castrol Honda Superbike 2000: World Superbike Team.*

Fahnenflucht des Jahres

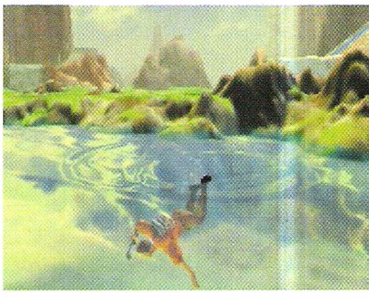
Nur wenige Monate vor der geplanten Fertigstellung von *Command & Conquer 3* verlässt Chefdesigner Erik Yeo die Westwood Studios.

Krassester Name für eine 3D-Engine

Der Sonderpreis geht nach Mannheim an die *Schleichfahrt*-Entwickler Massive, die ihr U-Boot-Actionspiel *Aqua* mit der eigenentwickelten Krass-3D-Engine produzieren.

Unbesetzteste Filmrolle

Wer darf Lara Croft im Film zum Spiel mimen? Demi Moore oder Sandra Bullock seien zu prominent, sagt Eidos und sucht nach einer weniger bekannten Darstellerin. Der Film entsteht in Kooperation mit Paramount Pictures und soll im Sommer 2000 in die Kinos kommen. Zumindest hinter den Kameras sind Profis am Werk, darunter Drehbuchautor Steven de Souza (*Stirb langsam 1* und *2*) und Regisseur Stephen Herek (*Critters, 101 Dalmatiner*).



WELLEN GESCHLAGEN Outcast ließ 3D-Actionfans in traumhafte Welten abtauchen.

Duftestе Werbekampagne

Diesmal stecken die Leser ihre Nase noch tiefer in die aktuelle PC Games. Grund: Der Ausgabe 6/99 klebt ein Duftmuster eines Herren-Deodorants bei. Motto: Nicht nur Voodoo-Karten in PCs einbauen, sondern auch am gleichnamigen Duft schnuppern.

Geschmacklosester Action-Shooter

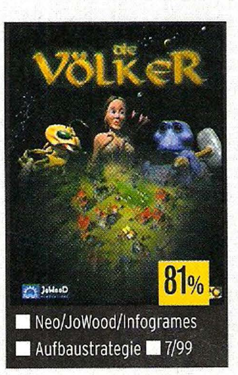
Schneeball vollpinkeln und ab damit ins Gesicht des Gegners – Stan, Kyle, Kenny und Cartman aus der kultigen Comicserie *South Park* sind die Hauptdarsteller eines hinterhältigen PC-Actionspiels von Acclaim.

Blendwerk des Jahres

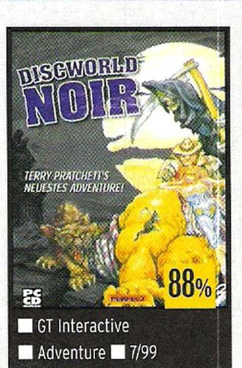
Wir hatten eine geniale Technologie, aber kein Spiel: Das 3D-Geballer *Expendable* von Rage reizt 3D-Grafikkarten bis zum Geht-nicht-mehr aus. PC-Games-Tester Sauerland urteilt: „*Expendable* ist wie ein großer Haufen Zuckerwatte: gigantisch aufgeblasen, viel Luft drin und hinterher ist einem schlecht."

Umstrittenste Anzeige

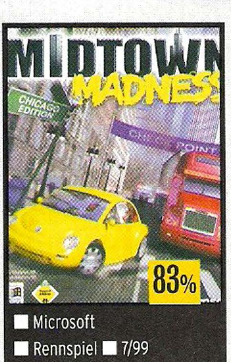
Länger als das brutale und mittlerweile indizierte 3D-Actionspiel *Kingpin* wird wohl die dazugehörige Anzeige in Erinnerung bleiben: Aneinandergereihte Plastik-Leichensäcke wurden mit dem Slogan „Daran kann man sich gewöhnen" kommentiert. Im Text dann die Aufforderung: „Schieß ihnen in die Knie, bevor du sie in Stücke schlägst." Tausende von PC-Spielern wollten sich daran nicht gewöhnen und reagierten empört, Interplay stoppte die Kam-



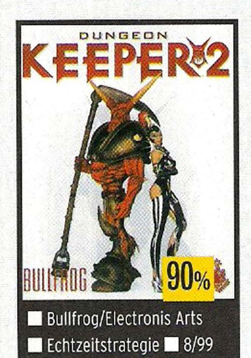
Neo/JoWood/Infogrames
Aufbaustrategie 7/99



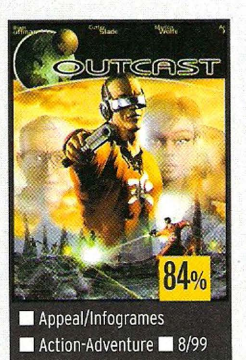
GT Interactive
Adventure 7/99



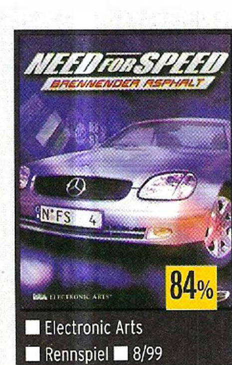
Microsoft
Rennspiel 7/99



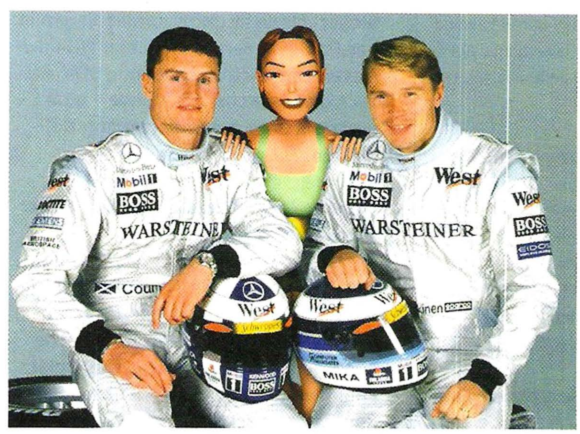
Bullfrog/Electronis Arts
Echtzeitstrategie 8/99



Appeal/Infogrames
Action-Adventure 8/99



Electronic Arts
Rennspiel 8/99



DIE DREI VON DER TANKSTELLE Weltmeister Mika trägt das Logo von Tomb-Raider-Hersteller Eidos am linken Ärmel zur Schau.

pagne. Übrigens: Die *Kingpin*-Entwicklerfirma Xatrix gibt's inzwischen nicht mehr.

Wiedervereinigung des Jahres
Sid Meier, Jeff Briggs und Brian Reynolds von Firaxis (*Alpha Centauri*) verkünden auf der Spielemesse E3, dass sie für Hasbro Interactive den dritten Teil von *Civilization* entwickeln.

Abgelöstestes Lara-Model
Lara Weller tritt in die Fußstapfen von Nell McAndrew. Letztere will einige Monate später wenigstens noch ein bisschen Kapital aus ihren Auftritten als offizielles Lara-Model schlagen und zieht sich für den Playboy aus. Eidos lässt daraufhin das Wort *Tomb Raider* auf 20.000 Exemplaren der britischen Ausgabe des Herrenmagazins schwärzen.

Neuheitenärmste Messe
55.000 Besucher finden den Weg auf die Electronic Entertainment Expo (E3) nach Los Angeles. Die Highlights: *Homeworld*, *Vampire*, *Command & Conquer 3*, *ShadowMan*, *FIFA 2000*, *Dark Reign 2*. Vermisst werden unter anderem *Ultima 9*, *Tomb Raider 4*, *Duke Nukem Forever*, *Grand Prix 3*.

Spiel mit den wenigsten eigenen Ideen
Für *Die Völker* bedienen sich die österreichischen Teams Neo und Jo-

Auf der E3 in Los Angeles sollten eigentlich die Weichen fürs restliche Spielejahr gestellt werden - doch die Megamesse enttäuschte.



Eindrucksvollster Flammenwerfer

Asche zu Asche: Die Flammen, die der geschuppte Drachenkumpel Arokh von *Drakan*-Heldin Rynn ausstößt, rösten finstere Schergen und verwandeln feindliche Festungen in ein Inferno. Neben *Drakan* beeindruckten uns in diesem Jahr auch die Action-Adventures *ShadowMan*, *System Shock 2*, *Outcast* und *Dark Project: Der Meisterdieb*.

Wood kräftig bei Aufbau-Klassikern wie *Anno 1602*, *Die Siedler 3*, *WarCraft 2*, *Age of Empires* und *Knights & Merchants*.

Kalauer des Jahres
Innonics wirbt für das dünne Aufbaustrategiespiel *Land der Hoffnung* mit dem Slogan „Arno siedelt um" (in Anspielung an *Anno 1602* und *Die Siedler 3*). Geholfen hat's nichts: Enttäuschte Presse, enttäuschte Spieler, enttäuschter Hersteller.

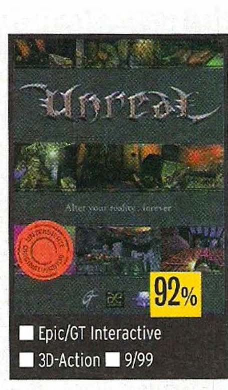
Unauffälligster Werbesticker auf einem Formel-1-Anzug
Tomb Raider-Hersteller Eidos Interactive stellt die firmeninterne Versorgung mit Formel-1-Eintrittskarten durch einen Sponsorvertrag mit dem Weltmeisterteam McLaren-Mercedes sicher. Seit dem großen Preis von Monaco in Monte Carlo prangt das Eidos-Logo auf dem jeweils linken Ärmel der Overalls beider Silberpfeil-Piloten.

Verkehrsteilnehmer mit dem siebtesten Sinn
Die Fußgänger in Microsofts Rennspiel *Midtown Madness* springen stets im letzten Moment zur Seite oder pressen sich an die Häuserwand, sobald Sie mit Ihrem VW New Beetle um die Ecke kurven.

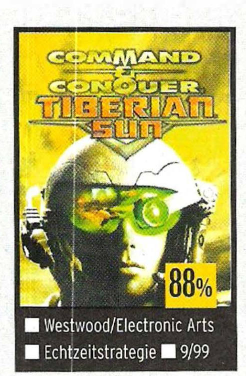
Spiel mit den action-abenteuerlichsten Hardware-Voraussetzungen
Das Action-Adventure *Outcast* von Infogrames fasziniert durch prächtige Landschaften, geniale Wassereffekte, intelligente Gegner und eine famose



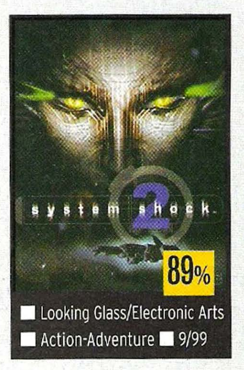
87%
■ Egosoft/THQ
■ Weltraum-Action ■ 8/99



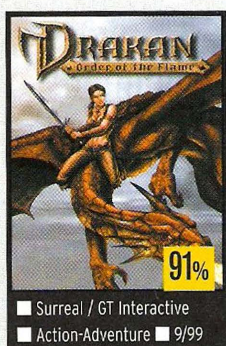
92%
■ Epic/GT Interactive
■ 3D-Action ■ 9/99



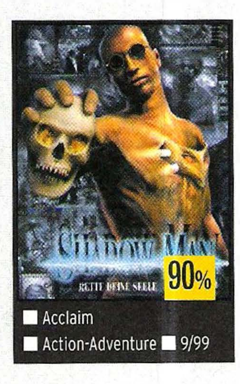
88%
■ Westwood/Electronic Arts
■ Echtzeitstrategie ■ 9/99



89%
■ Looking Glass/Electronic Arts
■ Action-Adventure ■ 9/99



91%
■ Surreal / GT Interactive
■ Action-Adventure ■ 9/99



90%
■ Acclaim
■ Action-Adventure ■ 9/99



Der Weltrekordler

Story. Nachteil: Erst auf einem Pentium III 500 mit 128 MB RAM lässt sich das Spiel in seiner ganzen Pracht genießen – ganz zu schweigen von 600 MB belegtem Festplattenplatz.

Electronic Arts hat vorgemacht, wie man Zigtausende von PC-Spielern auf den Tag genau in die Läden treibt.

Gescheitertster Trittbrettfahrer

Mit einem ähnlich klingenden Spieletitel will der Hersteller von *LKW Raser* vom Erfolg des Rennspiels *Autobahn Raser* profitieren. Pech gehabt: Mit 38 Prozent rasselt das grafisch und spielerisch äußerst erbärmliche Brummi-Spiel durch den PC-Games-TÜV.

Das Echtzeitstrategiespiel der Westwood Studios hat 1999 gleich eine ganze Reihe von Rekorden aufgestellt und gebrochen, unter anderem:

Die nicht abgesprochenste Preisabsprache

Electronic Arts setzt landesweit einen Verkaufspreis von 99 Mark durch – ein Aufschrei geht vor allem durch die Reihen der Jugendlichen. Zu kaum einem anderen Thema erreichen PC Games mehr erboste Briefe und E-Mails.

Sommerschlussverkauf des Jahres

Alles paletti: Damit auch ja niemand mit leeren Händen nach Hause gehen muss, stellt Electronic Arts Ende August rekordverdächtige 400.000 Stück des Echtzeitstrategiespiels in die Läden.

Frühaufsteher des Jahres

Am 26. August, dem so genannten T-Day, stehen Zigtausende von Echtzeitstrategiefans bereits am frühen Morgen vor den Toren der Elektronikmärkte. Einziger Grund: das Erscheinen von *C &C 3*. Bereits am ersten Tag gehen 80.000 Exemplare über den Ladentisch.

Am schnellsten verkauftes PC-Spiel

100.000 Stück nach zwei Tagen, 200.000 Stück nach fünf Tagen: Noch nie hat sich ein PC-Titel so schnell so oft verkauft wie *C&C 3*. Die halbe Million im deutschsprachigen Raum ist mittlerweile längst geschafft.

Spiel mit den meisten PC-Games-Seiten

„Coverage", also ausführliche Berichterstattung – das ist es, was Spielefirmen und Fans gleichermaßen glücklich macht. Mit über 65 PC-Games-Seiten im Jahr 99 ist *Command & Conquer 3: Tiberian Sun* klarer Spitzenreiter, was Vorschau- und Testberichte sowie Tipps & Tricks anbelangt – News-Meldungen und sonstige Erwähnungen noch nicht mal mitgezählt. Drei Mal war das von vielen hunderttausend Fans herbeigesehnte Echtzeitstrategiespiel unser Titelthema. Auf Platz 2: das Action-Adventure *Outcast*.

Die meisten CD-ROMs

Sicherlich nicht ganz zufällig liegen in der Packung der unsäglichen WiSim-/-Adventure-/Action-Mischung *Wet Attack* gleich sechs Silberlinge – eine mehr als beim zweitplatzierten Rollenspiel *Baldur's Gate*.

Schamlosestes Recycling alter Programmteile

Kenner von *Need for Speed 3* reiben sich verwundert die Augen: Electronic Arts hat beim vierten Teil der Rennspielserie lediglich Feintuning betrieben – technologisch wurde das Spiel kaum weiterentwickelt, sieht man von den Kollisionsschäden ab. Für Rennspielexperte Wagner ähneln die Wälder immer noch „grüngestrichenen Mauern".

Größte LAN-Party

Hunderte großer und kleiner Netzwerk-Schlachten in Hallen und Sälen wurden 1999 veranstaltet. Bis Redaktionsschluss galt die *GXP – Episode 2* in Hagen im August als die größte. 700 fanatische Zocker waren dabei, einen Videobericht finden Sie auf der Cover-CD-ROM der Ausgabe 10/99.

Mieseste Synchronisation

Den Preis verdienen unter anderem *Command & Conquer 3* (Ausrede Electronic Arts: „Synchronsprecher war krank.") und *Baldur's Gate* (Ausrede Interplay: „Die Amerikaner fanden Sächsisch halt witzig."), doch das ziemlich unbeachtete 3D-Rollenspiel *Darkstone* von Electronic Arts schlägt sie alle. Tester Peter Kusenberg zieht Vergleiche mit den Stimmen von Sesamstraße-Helden.

Bruchlandungen des Jahres

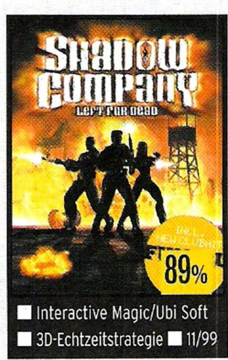
Ein Genre in der Krise: Flugsimulationen werden 1999 gleich serienweise eingestellt – erwischt hat's unter anderem *A-10 Warthog* von Jane's und *Desert Fighters* von Dynamix.

Spiel mit den kürzesten Röcken

Braveheart verlässt sich zu sehr auf die gleichnamige Spielfilm-Lizenz: Mel Gibson auf der Packung täuscht nur die wenigsten über Missstände



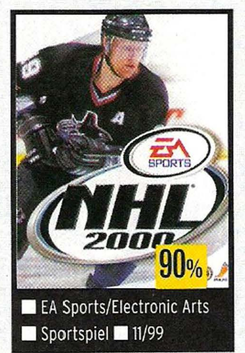
■ Ensemble/Microsoft
■ Echtzeitstrategie ■ 11/99



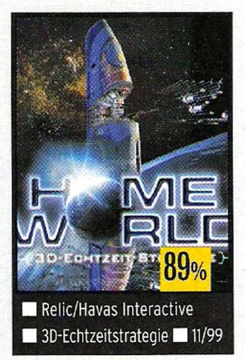
■ Interactive Magic/Ubi Soft
■ 3D-Echtzeitstrategie ■ 11/99



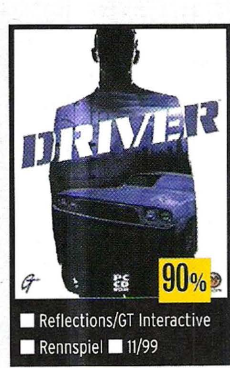
■ Heart-Line/Koch Media
■ Wirtschaftssimulation ■ 11/99



■ EA Sports/Electronic Arts
■ Sportspiel ■ 11/99



■ Relic/Havas Interactive
■ 3D-Echtzeitstrategie ■ 11/99



■ Reflections/GT Interactive
■ Rennspiel ■ 11/99

Rainbow Six, Rogue Spear, Hidden & Dangerous, SWAT 3: Die spannenden Simulationen bringen frischen Schwung ins 3D-Actiongenre.

wie die verkorkste Steuerung hinweg. Gleichzeitig geht der Preis für die dicksten Spielstände (bis zu 36 MB) an *Braveheart.*

Aufreger des Jahres

Bereits im Februar 99 hatte PC Games auf die stark aufgebohrten Abbildungen von *Die Siedler 3* hingewiesen. Jetzt verärgern die Westwood Studios die Kundschaft mit geschönten Screenshots auf der *Command & Conquer 3*-Verpackung, die nicht im Entferntesten die Spielgrafik widerspiegeln.

Das nicht eingestellteste Spiel

Nach Differenzen zwischen dem schwäbischen Attic-Team (*Das Schwarze Auge 1-3*) und den belgischen Larian Studios droht dem *Baldur's Gate*-ähnlichen Rollenspiel *LMK* (kurz für „Legenden der Magierkriege") das Aus. Die Einstellung des Spiels wurde allerdings mehrfach dementiert, so dass man derzeit von einer Fortsetzung der Entwicklung ausgeht.

Überbesetzung des Jahres

Selten arbeiten mehr als 30 Personen an Mammutprojekten wie *Dungeon Keeper 2*, *StarCraft* oder *NHL 2000.* Für das gar nicht mal so viel versprechende 3D-Adventure *The REAL Neverending Story* (erscheint im März 2000) setzt die Münchner Firma Discreet Monsters satte 65 Personen ein. Investoren und Banken stecken 6,5 Millionen Mark in das Projekt.

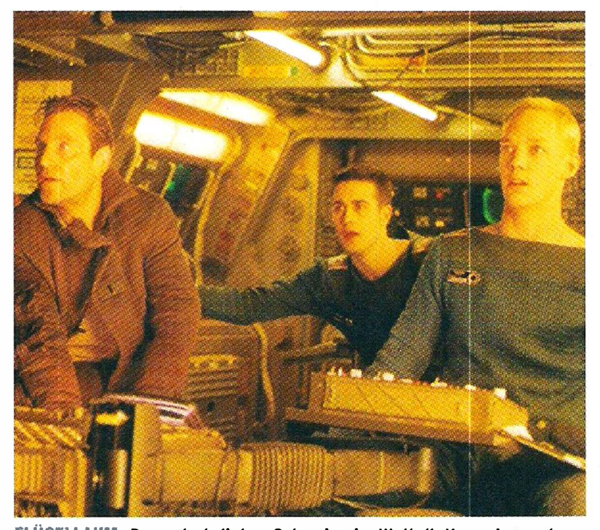
Ein ganzes Jahr im Griff

Viele PC-Games-Ausgaben sind mittlerweile vergriffen. Wer dennoch Zugriff auf sämtliche Vorschauberichte, News, Tests und Tipps & Tricks haben möchte, dem sei das PC-Games-Archiv 99 empfohlen. Auf der CD-ROM sind über 2.000 Seiten im Original-Layout enthalten; eine komfortable Suchfunktion hilft bei der Suche nach bestimmten Titeln und Herstellern. Das Jahresarchiv ist für nur DM 19,99 im Handel oder direkt bei PC Games (siehe Impressum) erhältlich.



Unbemerkteste Filmpremiere

Stellen Sie sich vor, das Regiedebüt von *Wing Commander*-Schöpfer Chris Roberts kommt in die amerikanischen Kinos - und keiner geht rein. Alles wartet auf *Star Wars Episode 1.* Folge: *Wing Commander - The Movie* floppt. In Deutschland startet der Streifen am 23.12.99.



FLÜGELLAHM Dann doch lieber Schweine im Weltall: Kaum jemand will Chris Roberts' Wing-Commander-Kinofilm sehen.

Ergiebigste Spielemesse

London ist eine Reise wert: Auf der ECTS gibt es erstmals spielbare Versionen von *Grand Prix 3* (Formel-1-Simulation), *Command & Conquer: Renegade* (Action-Adventure) und *WarCraft 3* (Echtzeitstrategie) zu sehen.

Loser des Jahres

Nach einer Verzögerung von vier Jahren ist der Fußballmanager *Hattrick! Wins* von Ikarion endlich testreif. Die Qualität des Spiels bleibt weit hinter den Erwartungen zurück, ein übler Bug nervt zudem Tausende von Käufern.

Genreschöpfung des Jahres

Nach *Rainbow Six* begeistern auch dessen Nachfolger *Rogue Spear* sowie *Hidden & Dangerous* - Take 2 hat ein ganzes Genre im Alleingang etabliert. Im Kampf gegen Terroristenorganisationen schleicht man bis an die Zähne bewaffnet durch Gemäuer - spannend bis zum Anschlag.

Rekordnationalspieler des Jahres

Wenn Lothar Matthäus demnächst weltweit Werbetermine für Electronic Arts wahrnimmt, sollte er sein Englisch noch ein wenig aufpolieren („I hope we have little bit lucky."): Der künftige Spieler der New York Metro Stars ist neuer Partner für die *FIFA*-Serie von EA Sports.

StarCraft-verrückteste Nation

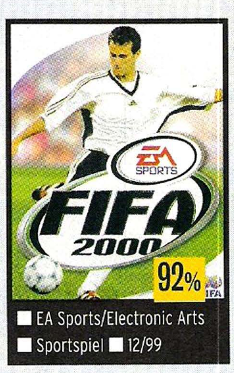
Drei Millionen *StarCraft*-Besitzer gibt es weltweit - eine Million davon allein in Korea. Von den „Game Rooms" (internetcaféähnlichen Lokalen) aus eroberte Blizzards Echtzeitstrategiespiel auch die privaten PCs der gerade mal 40 Millionen Koreaner. Zum Vergleich: In Deutschland verkaufte sich *StarCraft* etwa 150.000 mal.

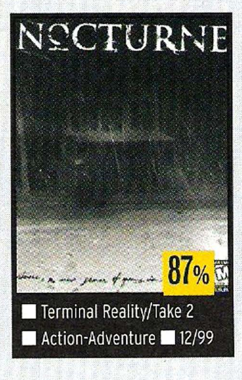
Festplattenhungrigstes Spiel

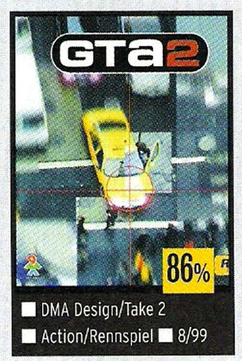
Minimal 500 MB kopiert das Action-Adventure *Nocturne* auf Ihre Festplatte. Am besten läuft's mit 1,2 GB. *Baldur's Gate* will für eine Vollinstallation satte 2,5 GB haben.

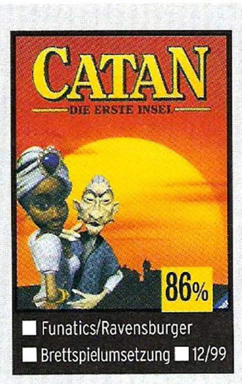
Petra Maueröder

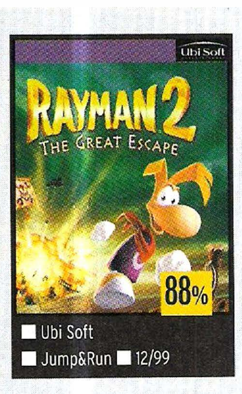












Auf Konfrontationskurs

Der Innonics-Titel wagt mit hochtechnischer Ausrüstung den Kampf gegen die Genrereferenz Earth 2150.

■ ENTWICKLER **Innonics** ■ VERTRIEB **Planet 4** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Januar 2000** ■ SONSTIGES **Echtzeitstrategie mit prachtvoller Grafik**

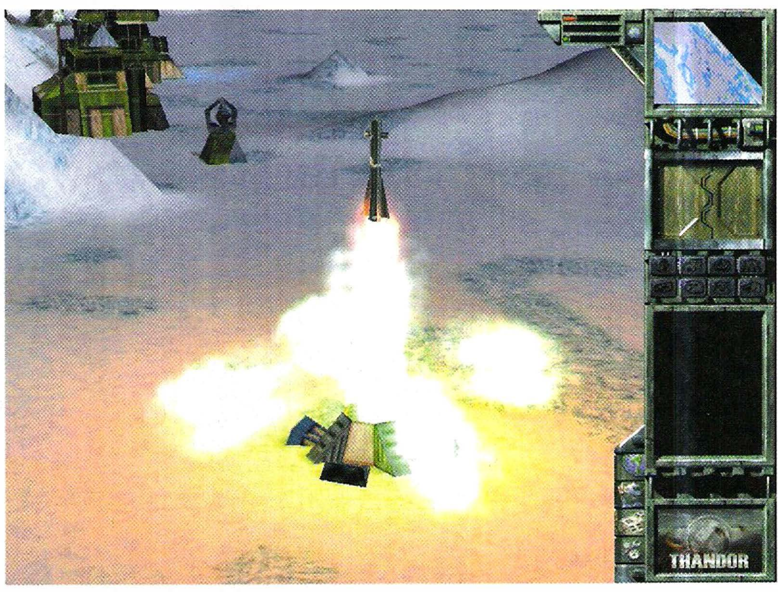
QUICKIE

Welche Bewandtnis hat es mit dem Spieltitel?
Das griechisch anmutende Wort kann man mit „Todbringer" übersetzen und klingt auf jeden Fall recht martialisch.

Was haben Innonics außer Thandor produziert?
Das Aufbau-Strategiespiel Land der Hoffnung. Aber darüber hüllen wir lieber den Mantel des Schweigens.

Jetzt kann es sich Westwood nicht noch einmal erlauben, einen technisch veralteten Titel wie *C&C3* auf den Markt zu werfen: Nach TopWares grandiosem *Earth 2150* hat der deutsche Entwickler Innonics für den kommen den Monat einen technisch vergleichbaren Titel angekündigt.

Das spektakulärste Element von *Thandor* ist sicherlich die eindrucksvolle 3D-Engine. Diese ermöglicht eine flexible Handhabung, so dass Sie nicht nur in den Genuss wahrlich eindrucksvoller Lichteffekte kommen, sondern die technischen Möglichkeiten auch taktisch nutzen können. Es ist jederzeit möglich, beliebig in das Geschehen hinein- und herauszoomen, die Ansicht zu drehen, zu kippen – und in einer Spielpause Ihre hübsch gestalteten Einheiten von allen Seiten zu bestau-



STARTSCHUSS Das Terrain können Sie taktisch nutzen. Feuern Sie etwa eine Rakete über eine Gebirgskette und zerstören die dahinter befindlichen Einheiten des Feindes!

■ **SYLVESTER -SHOW** Raketen- und Granateneinschläge, explodierende Gebäude sowie Rauchsäulen sorgen für sinnliche Stimulanz



PRIORITÄT Ihre unerschöpflichen Rohstoffquellen müssen Sie unbedingt verteidigen. Gebäude errichten Sie ähnlich wie bei Earth 2150.



SIGHTSEEING Bei der Landschaftsgestaltung haben sich die Entwickler viel Mühe gegeben: Sogar in der Nähe von Lavafeldern und in Wäldern dürfen Sie kämpfen.

Der Earth-2150-Herausforderer vermeidet riskante Neuerungen und setzt auf seine beeindruckende Technik.

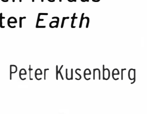
nen. Wie auch in Pandemics *Battlezone 2* wurde für *Thandor* eine Technik verwendet, die es möglich macht, die Darstellungsqualität der Objekte analog zu ihrer Entfernung vom Beobachter zu verändern. Betrachten Sie etwa einen Panzer aus nächster Nähe, dann besteht er aus einigen hundert Polygonen und lässt wirklichkeitsnahe Animationen von rotierenden Aufbauten erkennen; gehen Sie hingegen mit der Kamera auf Distanz, dann erscheint das Fahrzeug kaum detaillierter als ein Pixelhaufen in *Command & Conquer 3*. Durch dieses Verfahren ist es den Programmierern ein Leichtes, die Systemanforderungen drastisch zu senken; somit dürfte *Thandor* ab einem Pentium II 333 und einer Grafikkarte mit mindestens 12 MB RAM recht flott zu spielen sein.

Derzeit arbeiten die Entwickler noch an der Verbesserung der Künstlichen Intelligenz, denn dämliche Ressourcensammler und orientierungslose Aufklärer sind bekanntlich eines der größten Ärgernisse in den Spielen der *C&C*-Serie. Vor allem die automatische Verarbeitung der beiden verschiedenen Rohstoffe soll reibungslos vonstatten gehen, so dass Sie sich während einer der 25 Einzelspielermissionen zunehmend auf die militärischen Aspekte des Spiels konzentrieren dürfen. Natürlich steht die kriegerische Auseinandersetzung ganz im Vordergrund. Sie übernehmen die Kontrolle über eine Fraktion der Allianz zur Abwehr der bösen Golraten, die – natürlich – Ihren Heimatplaneten zu erobern beabsichtigen. In den ersten Missionen schlagen Sie sich allerdings vornehmlich mit Allianzmitgliedern herum, denn ähnlich wie bei *Earth 2150* konnten sich die Mitglieder der Allianz nicht auf ein gemeinsames Vorgehen einigen. Es bleibt abzuwarten, ob die dünne Story ausreicht, um Spieler bis zum Ende der einzigen Kampagne bei der Stange zu halten. Lobenswert ist allerdings die Möglichkeit, Kontakt zu den Führern der anderen Fraktionen aufzunehmen und auf diese Weise eventuell eine friedliche Lösung des Konfliktes herbeizuführen.

Zur Untermalung der Handlung will Innonics Zwischensequenzen einbauen und für einen stimmungsvollen Soundtrack sorgen, wobei gerade hier die Konkurrenz von Westwood beziehungsweise TopWare einige fette Trümpfe in der Hand hält. Bereits jetzt basteln die Entwickler am Mehrspielermodus, der eine größere Anzahl an abwechslungsreichen Karten sowie mehrere Spielmodi enthalten wird. Unterstützt werden Verbindungen über das lokale Netzwerke sowie über das Internet, wobei bis zu acht Spieler an einer Partie teilnehmen können. Da uns bereits jetzt eine lauffähige und technisch überzeugende Beta-Version von *Thandor* vorliegt, wird Innonics den Veröffentlichungstermin wahrscheinlich einhalten. Vielleicht können Sie dann bereits vor Ende der kalten Jahreszeit den Herausforderer mit Spitzenreiter *Earth 2150* vergleichen.

Peter Kusenberg





DETAILVERLIEBT Rauch-, Schmauch- und Rußspuren beleben das Kampfgeschehen. Wenn Sie nah an die Einheiten heranzoomen, können Sie hübsche Animationen von sich bewegenden Kanonen oder Schwenktürmen sehen.

Denn sie wissen nicht, was sie tun

Retro ist in: Mit Need for Speed: Motor City dürfen Sie so cool wie einst James Dean rasante Rennen fahren.

■ ENTWICKLER **EA Kanada** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Mai 2000** ■ SONSTIGES **Schwerpunkt liegt auf Onlinerennen**

QUICKIE

Sind Straßenrennen nicht gefährlich?
Klar, vor allem in Autos, die vor der Erfindung des Airbags gebaut wurden. Aber in *Motor City* sind Sie sicher.

Kann man die Autos auch frisieren?
So viel Sie wollen! Motoren, Federung, Lackierung – alles geht problemloser als Ende November einen Termin für das Aufziehen von Winterreifen zu bekommen.

Gibt es individuelle Nummernschilder?
KL-AR 2000

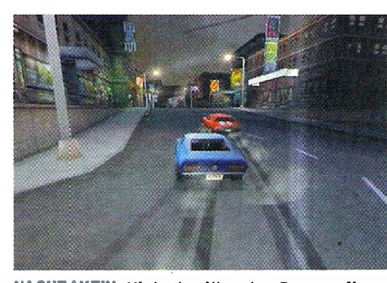
Die *Need for Speed*-Serie geht neue Wege: *Motor City* versetzt Sie in die Blütezeit der amerikanischen Muscle Cars. Mit diesen hochgezüchteten PS-Schleudern fahren Sie illegale Straßenrennen und können Ihr Auto sogar online aufs Spiel setzen.

Kennen Sie *American Graffiti*, die Hommage an die 50er-Jahre von *Krieg der Sterne*-Regisseur George Lucas? Dann wissen Sie, was Sie bei *Need for Speed: Motor City* erwartet. Neonbeleuchtete Burgerbuden, Petticoats, Pin-Ups und vor allem mächtige Straßenkreuzer mit Hunderten von Pferdestärken charakterisieren eine Epoche der amerikanischen Geschichte, in der sich das Leben der Jugendlichen um Autos drehte. Erste Liebesspiele auf den Rücksitzen und vor allem illegale Beschleunigungsrennen auf öffentlichen Verkehrswegen gehörten zum damaligen Alltag. Ford Mustang statt Ferrari F40, Highway statt Nürburgring – *Motor City* ist zeitlich ein Schritt zurück, spielerisch wahrscheinlich ein Weg in die Zukunft. Denn anstatt einfach nur Rennen auf irgendwelchen Parcours zu fahren, betreten Sie in *Motor City* eine lebendige Welt, die von unzähligen anderen Fahrern bevölkert wird. Richtig, das nächste *Need for Speed*-Spiel soll online stattfinden. Zwar dürfen Sie auch alleine gegen Computergegner fahren, doch sehen die Entwickler diese Möglichkeit eher als Training für das eigentliche Spiel über das Internet.

Sobald Sie online sind, wird das Rad der Zeit zurückgedreht. Alles, vom Hauptmenü über die einzelnen Stationen im Spiel, erstrahlt im chrom- und neongeprägten Stil der 50er-Jahre. Anfangs besitzen Sie nichts außer ein paar *Motor City*-Dollar und eine leere Garage. Mit dem Grundkapital leisten Sie sich einen der klassischen Straßenkreuzer, von denen 35 zur Auswahl stehen, wobei Electronic Arts weitere Vehikel nach der Veröffentlichung des Spiels zum Download anbieten will. Je mehr Knete Sie besitzen, desto mehr Autos können Sie kaufen. Das Kapital stockt man am besten mit Rennen gegen andere Spieler



SURFIN' USA Aus dem Radio dröhnen Songs im Stil der Beach Boys und Chuck Berrys.



NACHTAKTIV Viele der illegalen Rennen finden im Schutz der Dunkelheit statt.

■ **AMERICAN DREAM** Traumhafte Straßenkreuzer flanieren vor neonbeleuchteten Burgerbuden. Motor City versetzt Sie in das Amerika der 50er-Jahre.

Wie im richtigen Leben nutzen sich die Reifen der Flitzer ab, gelegentlich platzt ein Motor oder die kostbare Karosserie wird bei einem Crash beschädigt.

Muscle Cars lassen ihre Muskeln spielen

In *Need for Speed: Motor City* finden Sie die heißesten Ami-Schlitten der vergangenen Jahrzehnte auf einen Schlag. Wir stellen Ihnen die interessantesten Traumwagen der 30er- bis 70er-Jahre im Detail vor.



1940 Ford Coupe
Noch bevor ZZ Top den Wagen berühmt machten, gehörte er zu den Lieblingen der US-Jugend der 40er-Jahre. Nicht der Schnellste, aber eine Augenweide.



1967 Chevy Camaro SS
Der Camaro, Chevrolets Antwort auf den Mustang, brockte vielen Jugendlichen mächtig Ärger ein. Warum? Na, welcher 17-Jährige konnte schon 295 PS widerstehen?



1964 Ford Mustang Coupé
Fords Rückkehr zu den Muscle Cars erregte Aufsehen: Dank des zurückklappbaren Verdecks ging es auf den Rücksitzen meist hoch her. Ein echter Klassiker!



1963 Chevy Corvette
Mit rund 210 km/h Höchstgeschwindigkeit konnte die 'Vette jedes andere Auto der 60er-Jahre versenken. Auch die heutigen Corvettes sind nicht gerade langsam.



1957 Chevy Bel-Air
Gibt es einen Wagen, der mehr Klasse ausstrahlt als der Bel Air? Alleine der hochglänzende Chrom ist ein Genuss, den die breite Rückbank zusätzlich steigern konnte.



1973 Firebird/Trans-Am
Angetrieben durch den mächtigen Oldsmobile SD-455-Motor machte der Trans-Am alles platt. Nur das Öl-Embargo der OPEC konnte den Wagen stoppen.

auf, doch es gibt eine weitere Möglichkeit: Wie im richtigen Leben nutzen sich die Reifen der Flitzer ab, gelegentlich platzt ein Motor oder die kostbare Karosserie wird bei einem Crash beschädigt. Nun hat sicher nicht jeder Spieler den Nerv, sich in der *Motor City*-Gemeinde nach Ersatzteilen umzusehen, weshalb es Teilnehmer gibt, die als Mechaniker ihr Geld verdienen. Sie kontaktieren über ein spezielles Menü im Spiel andere Fahrer, kaufen Ersatzteile und bieten diese gegen Aufschlag zum Verkauf an. Mit Grafikprogrammen wie *Paintshop Pro* dürfen Sie sogar als Lackierer tätig werden und das Aussehen der Wagen den Wünschen des Auftraggebers anpassen.

Es stehen zwei verschiedene Rennmodi zur Auswahl, die sich vor allem durch den Risikofaktor unterscheiden. Beim einen zahlen Sie eine kleine Startgebühr, um an ausgeschriebenen Rennen teilzunehmen, wobei Sie ein entsprechendes Preisgeld für den ersten, zweiten und dritten Platz erhalten. Viel reizvoller ist es jedoch, einen anderen Fahrer herauszufordern. Sie treffen sich in den als Bars gestalteten Chat-Räumen mit anderen Rasern, unterhalten sich ein wenig und fordern dann einen Gegner auf, mit Ihnen ein Rennen zu fahren. Den Gewinn dürfen Sie beliebig ausmachen; als ultimatives Spektakel können Sie sogar den Fahrzeugbrief riskieren und im Falle einer Niederlage Ihr Auto verlieren. Oder Sie gewinnen den Wagen des Gegners und stellen ihn in Ihre Garage.

Grafisch erinnert *Motor City* deutlich an *Need for Speed* 4, mit kleinen Verbesserungen. Neben authentischen 3D-Armaturenbrettern dürfen Sie sich jederzeit im Innern des Wagens umblicken, außerdem darf die Umgebung in die Rennen miteinbezogen werden. Rammen Sie zum Beispiel einen Hydranten, prasselt das Wasser auf die Windschutzscheibe des Verfolgers und nimmt ihm die Sicht. Fetter Motorensound aus den riesigen Hubräumen der PS-Monster und ein virtuelles Autoradio mit Songs im Stil der Beach Boys oder Chuck Berrys runden die authentische Atmosphäre ab.

Florian Stangl



KURVENTECHNIK Auf speziellen Rennstrecken fährt man um Preisgelder, um Ersatzteile und bessere Motoren kaufen zu können.



NEULICH IN DER KNEIPE Am Tresen fordern Sie Fahrer zu einem Rennen heraus. Als Höchsteinsatz setzen Sie Ihren Wagen setzen.



STRASSENKREUZER Viel Hubraum, noch mehr PS und vor allem ein satter Sound zeichnen die 35 amerikanischen Muscle Cars der 30er- bis 70er-Jahre aus.

Julie im Wunderland

Erst Lara, dann Rynn, jetzt Julie: Die Garde der leichtbekleideten Action-Heroinen hat Zuwachs bekommen.

■ ENTWICKLER **Take 2** ■ VERTRIEB **Ritual Entertainment** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Mai 2000** ■ SONSTIGES **Wunderschönes Action-Adventure mit einer attraktiven Heldin**

QUICKIE

Was bedeutet Heavy Metal?
Das Spiel basiert auf der gleichnamigen Comicserie von Kevin Eastman.

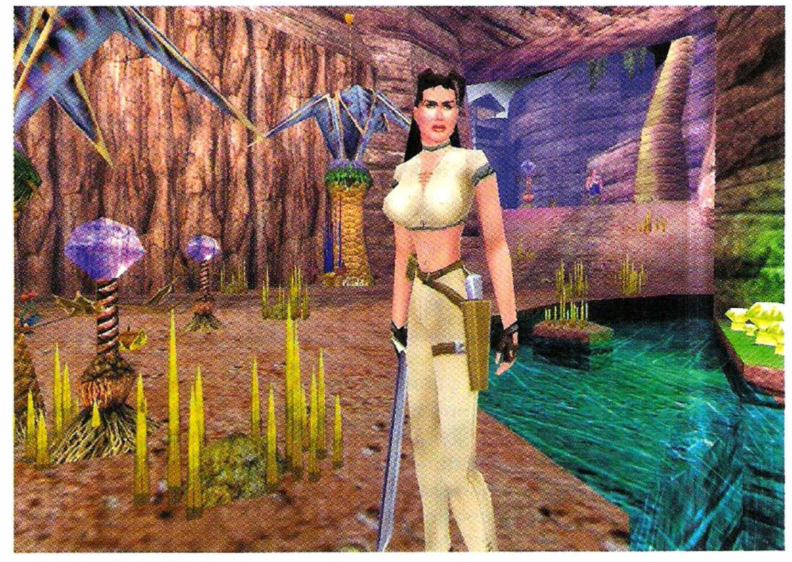
Was bedeutet F.A.K.K.?
Federation Assigned Ketogenic Killzone, was mit Bundesbehördlich Ausgewiesener Ketogenischer Tötungsbereich übersetzt werden kann und eigentlich nichts bedeutet.

Warum bedeutet die Nummer 2?
Einen Vorgänger hat es nie gegeben, aber eine Ordnungsnummer macht sich in einem Spieletitel immer gut.

Ritual Entertainment hat offenbar ein Händchen für die betörende Mischung aus harter Action und Sex-Appeal. Nach dem witzigen Ego-Shooter um das böse Superweib Elexis Sinclaire arbeiten die Entwickler an einem abgedrehten Action-Adventure, dessen Heldin sicherlich so manche Männerfantasie beflügeln wird.

In der treffend benannten Fantasy-Stadt Eden geht's lustig zu: Alle Bewohner sind glücklich und zufrieden, nicht zuletzt dank eines nimmer versiegenden Jungbrunnens. Natürlich gibt es irgendwo einen missgünstigen Bösewicht, der auf die originelle Idee kommt, sich die verjüngenden Qualitäten des Brünnleins zu Nutze zu machen. Kurzerhand fällt er über das Gemeinwesen her, raubt unschuldigen Menschenkindern ihre Seelen und fabriziert aus den übrig gebliebenen Körpern grässliche Mutanten. Der Kriegerin Julie gefällt dies natürlich gar nicht und daher begibt sie sich auf die genreübliche Reise, um dem fiesen Schurken das Handwerk zu legen.

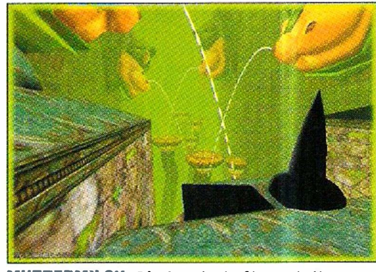
Doch *Heavy Metal F.A.K.K. 2* ist keinesfalls ein müder *Drakan*-Abklatsch. Stattdessen erleben Sie eine faszinierende Welt, in der Ihnen verrückter Kreaturen wie Fleisch fressende Pflanzen oder Drogen konsumierende Kobolde begegnen. Während einige von diesen Gesellen nicht abgeneigt sind, ein wenig mit Julie zu plauschen, benehmen sich andere recht ungalant und machen der Dame Feuer unterm – allerdings reizvollen – Hintern. In solch einem Fall stehen Ihnen jede Menge Waffen zur Verfügung, darunter Schwerter, Schilde und Maschinengewehre. Diese Gegenstände können auf ähnliche Weise verwendet werden wie in *ShadowMan*; Julie kann also eine Machete in die eine Hand und einen Schild in die andere Hand nehmen, um sich während eines Scharmützels vor gegnerischen Schlägen zu schützen. Gesteuert wird die wagemutige Heldin genauso wie Drakans Rynn, also mit Maus und Tastatur, wobei die Kamera stets die Perspektive der dritten Person anzeigt.



WILLST DU MIT MIR GEHEN? Mit der selbstbewussten Julie müssen Sie eine Menge wilder Abenteuer bestehen. Glücklicherweise hat die Dame ihre Waffen immer griffbereit.

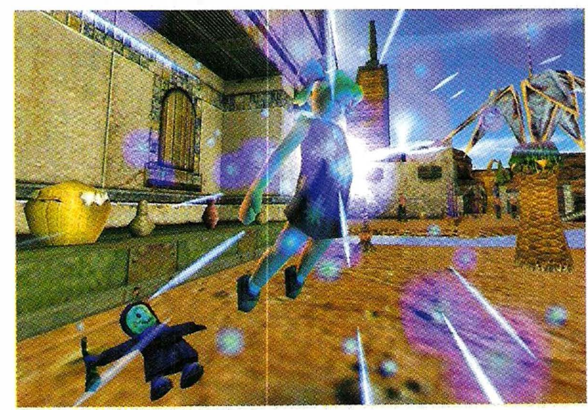
Dank der überragenden *Quake 3*-Technologie braucht sich *Heavy Metal F.A.K.K. 2* nicht hinter dem derzeitigen Spitzenreiter in puncto grafischer Brillanz zu verstecken. Wie in *The Wheel of Time* kommen Spieler auch hier in den Genuss atemberaubender Lichteffekte und dürfen sich in den riesigen Außenwelten auf reflektierendes Metall, schimmernde Wasser-Oberflächen und realitätsnahe Animationen freuen. Für den Soundtrack sind namhafte Metal-Bands wie Pantera und Monster Magnet verpflichtet worden, was bei solch einem Spieltitel nahe liegend ist.

Peter Kusenberg



MUTTERMILCH Die Landschaftsgestaltung ist teilweise bizarrer als in MDK.

Spitzentechnik, Spitzenstory, spitze Heldin: Was kann da eigentlich noch schief gehen?



PARADISE LOST In der Fantasy-Stadt Eden stehlen finstere Mächte aus dem Weltall dem Mädchen Aerial die Seele.



LSD Der illegale halluzinogene Stoff namens $C_{20}H_{25}N_{30}$ dürfte die Entwickler bei der Levelgestaltung inspiriert haben.

Schutzengel sucht Superhelden

Final Fantasy 8 und die Guardian Forces werben mit grandioser Optik für ein außergewöhnliches Rollenspiel.

■ ENTWICKLER **Squaresoft** ■ VERTRIEB **Eidos** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Februar 2000** ■ SONSTIGES **Wird auf fünf CDs ausgeliefert**

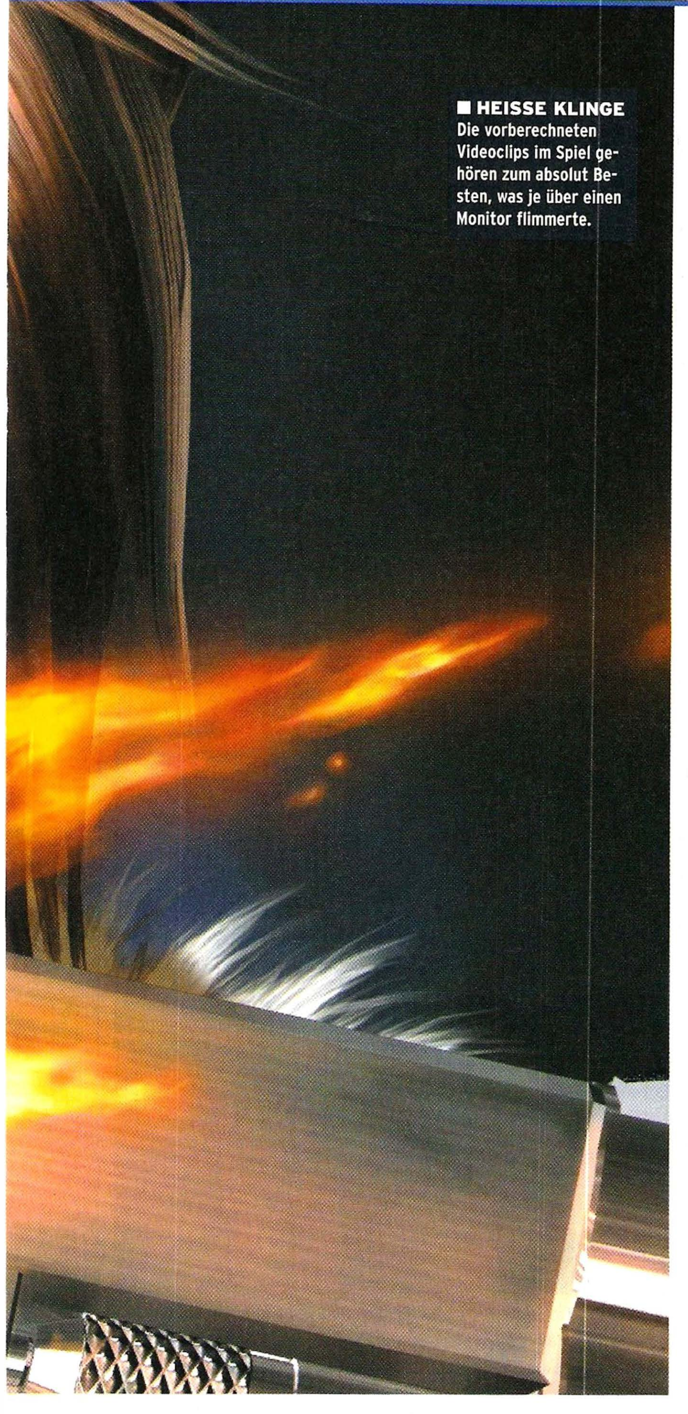
QUICKIE

Sind die Figuren wieder so kitschig-japanisch wie beim Vorgänger?
Nein. Diesmal wirken die Charaktere erwachsener und „westlicher".
Ist die Story wirklich spannend?
Und wie! Es gibt Rivalitäten, böse Hexen, Liebe und Tod sowie jede Menge knallharter Action.

Squaresoft will es noch einmal wissen: Mit *Final Fantasy 8* arbeiten die japanischen Entwickler an einem faszinierenden Rollenspiel, das die Grenze zwischen traditionellen Rollenspielen und fernöstlicher Fantasy-Romantik verwischen soll.

Magie, Mystik, Fantasy, Sciencefiction, Liebe und Tod vereinen sich in *Final Fantasy 8* zu einer fesselnden Mischung, die Rollenspieler von *Diablo 2* oder *Baldur's Gate 2* weglocken könnte. War der Vorgänger mit der Versionsnummer 7 vielen PC-Spielern noch zu japanisch, mit großäugigen Kinderstars und ausufernden Dialogen, geht das neueste Werk von Squaresoft in eine deutlich erwachsenere Richtung. Die Hauptdarsteller sind offensichtlich schon über 20 Jahre alt und versuchen, in die elitäre Militäreinheit SeeD aufgenommen zu werden. Darauf basierend spinnen die Entwickler ein komplexes Geflecht aus Beziehungen, Auseinandersetzungen und dem ewigen Konflikt zwischen Gut und Böse. Die gute Seite verkörpert der Spieler hauptsächlich als Squall Leonhart, an dessen Seite sich im Verlauf des Spiels weitere Figuren wie die hübsche Rinoa oder sogar Squalls Rivale Seifer gesellen, die fortan gemein-


AUF DER CD-ROM!
Im Videospecial zeigen wir Ihnen die Guardian Forces.



■ HEISSE KLINGE Die vorberechneten Videoclips im Spiel gehören zum absolut Besten, was je über einen Monitor flimmerte.



TIERISCHE ACTION Die Palette der Widersacher umfasst groteske Höllenhunde, gigantische Kampfroboter und böse Hexen. Jeder Gegner hat spezielle Fähigkeiten und Angriffsmuster.



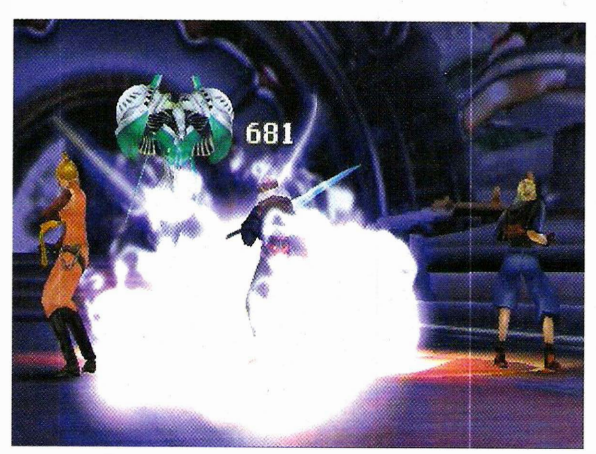
TALK TO ME Mit vielen Figuren im Spiel führen Sie lange Gespräche, um weitere Informationen zur Hintergrundgeschichte und wertvolle Tipps für das weitere Vorgehen zu erhalten.

sam als Gruppe durch die faszinierende Fantasy-Welt ziehen.

Sie dirigieren die Jungs und Mädels mit einem Joystick oder der Tastatur, da sich Squaresoft erneut nicht dazu durchringen konnte, eine anständige Maussteuerung einzubauen. Dennoch steuert es sich ordentlich, obwohl zuweilen das Finden des richtigen Ausgangs aus den vorberechneten Hintergrundbildern nicht so einfach ist, wie man es gerne hätte. Die Landschaften sind einfach nur prächtig; viele Details und Animationen erwarten den Spieler, während er seine mit 3D-Grafik gezeigten Figuren zum nächsten Gesprächspartner oder Rätsel führt. Alle Dialoge laufen wie schon beim Vorgänger nur über kleine Textfenster ab, die ins Bild eingeblendet werden. Sprachausgabe hätte für ein zusätzliches Atmosphäreplus gesorgt, außerdem hätte Square uns so das manchmal langwierige Durchklicken der Dialoge ersparen können. Obwohl das für PC-Rollenspieler ungewöhnlich ist, tut es dem Spielspaß keinen Abbruch, da die sorgfältig ausgearbeiteten Charaktere, die fesselnde Geschichte und die aufregenden Kämpfe die kleinen, durch die Konsolenvorlage entstandenen Mankos bei weitem aufwiegen.

Der Einstieg ins Spiel erfolgt gemächlich, damit sich auch *Final Fantasy*-Neulinge und Rollenspieleinsteiger bequem mit der Steuerung und den Eigenheiten des Spiels vertraut machen können. Die Entwickler haben das geschickt gelöst: Damit Squall in die SeeD aufgenommen wird, muss er erst eine Reihe von Tests bestehen, die ihm und dem Spieler einen kleinen Vorgeschmack auf das Kommende geben. Zentrales Element neben der Hintergrundgeschichte sind natürlich die zahlreichen Kämpfe, die denen des Vorgängers ähneln und für Kenner von PC-Spielen wie *Diablo* oder *Baldur's Gate* anfangs etwas ungewohnt erscheinen.

Rumpelt unsere Heldengruppe während ihrer Wanderungen in Monster oder andere Gegner, dann blendet *Final Fantasy 8* nahtlos und von dramatischen Soundeffekten untermalt auf eine andere Grafik-Darstellung um. Anstatt der vorberechneten Hintergründe sehen Sie Ihre Kämpfer anschließend in einer 3D-Umgebung, die selbstverständlich der vorher gezeigten Landschaft ähnelt. Dass für die Kämpfe reine 3D-Grafik verwendet



AUF IHR WOHL Die Gesundheit der Charaktere wird durch Lebenspunkte dargestellt, die sich mit zunehmender Erfahrung erhöhen.



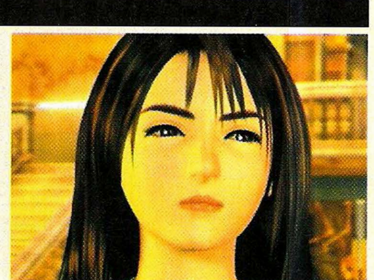
LASERSHOW Die atemberaubenden Lichteffekte der Waffen und Zaubersprüche sind beispielhaft unter den Rollenspielen.

Kennen wir uns nicht?

PC Games deckt auf: Die Ähnlichkeit der Hauptfiguren aus Final Fantasy 8 und einigen Megastars aus Hollywood ist frappierend.

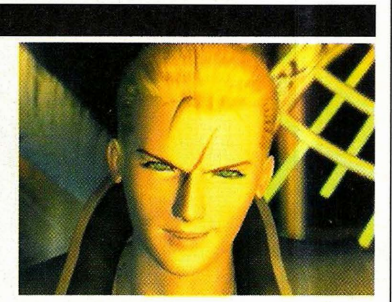
Shannon Dougherty als Rinoa





SHANNON DOUGHERTY machte sich vor allem als Brenda Walsh in der TV-Seifenoper *Beverly Hills 90210* einen Namen. Statt zu Dylan McKay würde sie sehr gut zu Squall passen.

Kiefer Sutherland als Seifer



KIEFER SUTHERLAND (unter anderem *Young Guns* und *Dark City*) sieht nicht nur genauso aus wie Seifer, auch die beiden Vornamen sind sehr ähnlich. Kann das wirklich Zufall sein?

Leonardo DiCaprio als Squall



LEONARDO DICAPRIOS (Titanic) war offenbar Vorbild für den ebenfalls feminin wirkenden Squall. Wir hoffen, dass er nicht Anakin Skywalker im neuen *Star Wars*-Film spielt.

Setzen Sie eine Guardian Force ein, lässt Final Fantasy 8 die Grafikmuskeln gewaltig spielen.

wird, hat einen guten Grund: die so genannten Guardian Forces. Diese magischen Elemente sind eine Art Schutzengel, die Ihre Figuren in den Konflikten einsetzen dürfen. Im Spiel sind Dutzende von Guardian Forces enthalten, wobei jeder Charakter stets nur eine bestimmte Anzahl benutzen kann, was eine gewisse taktische Komponente ins Spiel bringt. Neben diesen magischen Artefakten kann jeder Held noch konventionelle Waffen wie Schwerter oder Gewehre benutzen, die allerdings weniger Durchschlagskraft besitzen. Setzen Sie eine Guardian Force ein, lässt *Final Fantasy 8* die Grafikmuskeln gewaltig spielen. Mit irren Kamerafahrten, fulminanten Lichtblitzen und donnernden Soundeffekten entsteht zum Beispiel aus der Guardian Force Quezacotl ein gigantischer „Gefrierschrank", der die Gegner mit verheerenden Kälteschocks um ihre Lebenspunkte bringt. Andere Elemente setzen optisch aufwendige Feuerbälle, Blitzschläge oder Flutwellen ein, die Ihren Widersachern ordentlich zu schaffen machen.

Jeder Kampf läuft rundenweise ab, so dass Sie genügend Zeit besitzen, die richtige Guardian Force einzusetzen. Es macht wenig Sinn, einen Feuerdrachen mit Feuerbällen zu beschießen, weil er dagegen resistent ist. Jeder Ihrer Helden kommt der Reihe nach dran, damit Sie zum Beispiel mit einer Figur eine andere heilen können, falls diese angeschlagen ist. Oder Sie nutzen bestimmte Zaubersprüche, um den Angreifern deren Attacken zu klauen und sie dann in Ihr Arsenal zu stecken. Anfangs können Sie die Kämpfe kaum verlieren, doch mit zunehmender Spieldauer werden die Attacken immer heftiger und Sie müssen kräftig überlegen, wie Sie am geschicktesten vorgehen.

Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen dürfen Sie bei *Final Fantasy 8* nicht beliebig oft speichern, sondern nur an speziell dafür vorgesehenen Punkten. Dieses Relikt aus der PlayStation-Version mag Ihnen nervig erscheinen, doch haben die Entwickler diese Stellen so geschickt verteilt, dass daraus kaum ein Nachteil entsteht oder das Spiel unfair wird. Die Spieldauer wird wieder Dutzende Stunden betragen. Neben dem besten aller Spieleintros dürfen Sie immer wieder hervorragend gemachte Videoclips bewundern, die sich fast nahtlos an die anderen Spielszenen anfügen.

Florian Stangl



SCHUTZENGEL Die Guardian Forces helfen bei besonders starken Gegnern.

Gummi, Lack und Leder

Schönheit und Geschwindigkeit - zwei Eigenschaften des Motorradsports, die bald auch auf dem PC vereinbar werden.

■ ENTWICKLER **EA Sports** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Januar 2000** ■ SONSTIGES **Offizielle Superbike-World-Championship-Lizenz**

QUICKIE

Warum sollte ich schon wieder eine Rennsimulation haben wollen?
Weil *Superbike 2000* erstmals mehr bietet als Fahrhilfen nur ein- oder auszuschalten. In fünf Stufen kann man gemächlich ein Gefühl für das Fahren entwickeln.

Tolle Grafik - aber was bringt's?
Der hohe Detailgrad ermöglicht das genauere Einschätzen von Geschwindigkeiten und Entfernungen. Man wird automatisch zum besseren Fahrer.

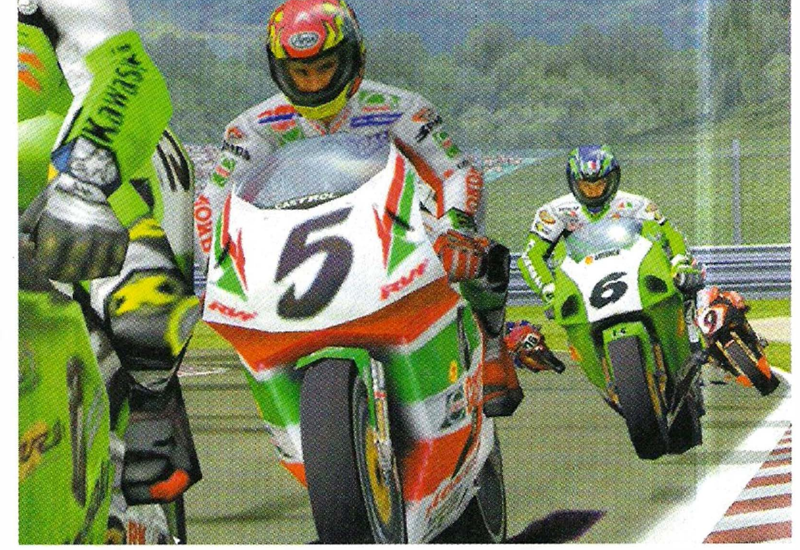
Rennsimulationen haben es schwer in Deutschland. Die einen verkaufen sich, die anderen nicht - und das unabhängig von Grafik, Fahrzeugtyp oder Fahrspaß. Mit *Superbikes 2000* will EA Sports endlich wieder ein Spiel der ersten Kategorie veröffentlichen.

Um dieses Ziel zu erreichen, haben vor allem die Grafiker tief in ihre Trickkiste gegriffen. Für eine möglichst authentische Darstellung des Renngeschehens wurden alle 13 Rennstrecken der Superbike-Saison 2000 fotografiert und ausgemessen. Dies war notwendig, da einerseits die Streckenführung alljährlich verändert wird und andererseits das bereits vorhandene Bildmaterial den Ansprüchen der Designer nicht mehr genügte. Deren Auftrag lautete nämlich, dem Spiel eine möglichst realistische Grafik zu verpassen. Also wurde jedes noch so winzige Detail gefilmt und fotografiert, auch vor den Motorrädern und ihren Fahrern machten die Grafiker nicht Halt. Das Ergebnis kann sich - bereits über drei Monate vor dem voraussichtlichen Veröffentlichungstermin - sehen lassen. Die Hondas und Yamahas werfen auf sich selbst, andere Motorräder und die Strecke realistische Schatten, die Gesichter der Fahrer sind durch das Visier erkennbar und die Sonne lässt an den richtigen Stellen Glanzlicher erscheinen. Die Qualität der Screenshots lässt sich durchaus mit jener schlechter Fotografien vergleichen, lediglich die zu glatten Ränder der Baume wirken noch etwas künstlich.

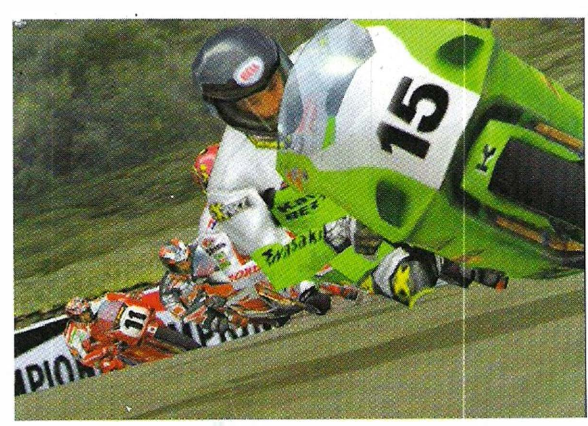
Auch die Animationen könnten aus einem echten Rennen stammen. So legen sich die hoch detaillierten Fahrerfiguren weich in engste Kurven, beugen sich für eine kontrolliertere Kurvenfahrt über den Lenker und verbergen sich auf Geraden hinter der Verkleidung. Angeblich wird der Fahrtweg der Motorräder komplett in Echtzeit berechnet, was ebenfalls für den realitätsnahen Eindruck von *Superbikes 2000* sorgen wird. Es werden sich nicht alle Rennteilnehmer gleich verhalten, sondern individuelle Wege suchen. Die wie an einer Perlenkette aufgereihten Motorräder anderer Rennspiele sind in der Wirklichkeit nur selten zu beobachten und entstehen dadurch, dass der Optimalweg vorab berechnet wurde und nur geringe Abweichungen möglich sind.

Im Gegensatz zu den technischen Details entsprechen die voraussichtlichen Features von *Superbikes 2000* eher dem Standard. Mit 13 real existierenden Strecken, 25 lizenzierten Fahrern, sämtlichen an den SBK-Rennen teilnehmenden Motorradtypen sowie diversen Meisterschaftsmodi wird sich das Spiel vor allem an Experten wenden. Für Einsteiger ist eine fünfstufige Fahrhilfe geplant.

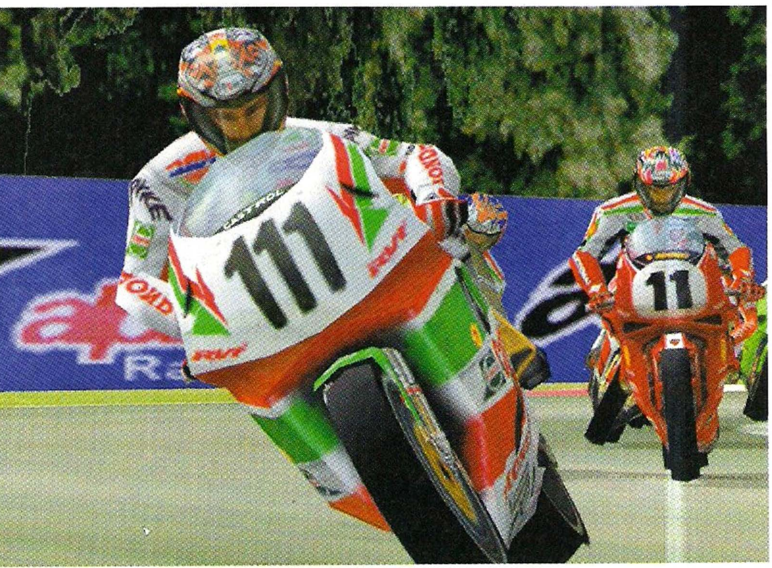
Harald Wagner



POSITIONSKAMPF Dank der Grafikpracht können menschliche Fahrer in Superbikes 2000 ebenso exakt fahren wie ihre computergesteuerten Konkurrenten.



SCHLAGSEITE Den Weg durch eine Kurve wählt jeder Fahrer selbst. So kommt es auch an Engstellen zu Überholmanövern.



DETAILVERLIEBT Der Simulationsgrad ist so hoch, dass sogar das Helmdesign nachgeahmt wird. Beachten Sie die perfekten Rundungen an der Front des Motorrads!

Frontalangriff aus dem Osten

Ein unbekanntes russisches Entwicklerteam ist auf dem besten Weg, den Blockbuster des Jahres 2000 zu entwickeln.

■ ENTWICKLER **Unbekannt** ■ VERTRIEB **CDV** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Januar 2000** ■ SONSTIGES **USK-Einstufung der selbstlaufenden (!) Demoversion ab 16 Jahren**

QUICKIE

Wer ist der Entwickler?
Streng gehütetes Geheimnis von CDV.
Offizielles Statement: „Wir versuchen, die Gruppe kreativer Genies vor dem kommenden Hype zu beschützen. Deshalb haben wir sie irgendwo im Abseits in einem dunklen Keller eingeschlossen."
Warum verhungern sie dann nicht?
„Ihr einziger Kontakt zur Welt außerhalb ist, um genau zu sein, das flache Essen, das wir ihnen alle acht Stunden unter der Tür durchschieben."

Wer beim Spielen gerne denkt, aber von dem Echtzeit-Einerlei längst die Nase voll hat, kann aufatmen. *Sudden Strike* hat das Zeug dazu, das Genre zu revolutionieren.

Wenn ein Software-Vertrieb wie CDV eine derartige Geheimniskrämerei betreibt und gleichzeitig im Internet kräftig die Werbetrommel rührt, dann liegt der Verdacht nahe, dass hier künstlich ein Hype aufgebaut werden soll. Zumal CDV ja bislang eher durch spielerisch anspruchslose Kost wie *Wet*, *Hitman* und *World Wide Rally* von sich reden machte.

Doch bei näherer Betrachtung scheint mehr dahinter zu stecken. Bei *Sudden Strike* handelt es sich um ein im Zweiten Weltkrieg angesiedeltes Strategiespiel, das sich von seinen fernen Verwandten wie *C&C* oder *StarCraft* vor allem durch die Tatsache unterscheidet, dass keine neuen Einheiten gebaut werden. Die bis zu 1.000 Fahrzeuge und Soldaten, die sich auf einer Karte befinden können, können nicht ersetzt werden. Was man einmal verloren hat, fehlt für den Rest des Einsatzes. Die Besonderheit dabei liegt in der Detailverliebtheit, mit der sich das vermutlich russische Entwicklerteam dem Spielprinzip gewidmet hat. So ist wirklich jedes Objekt zerstörbar, Geschosse folgen einer realistischen Parabel und die relevanten Eigenschaften der russischen, deutschen, französischen, amerikanischen und britischen Fahrzeuge werden genauestens simuliert. Dabei werden nur diejenigen Fahrzeuge zum Einsatz kommen, die den Kriegsparteien in den historischen Vorlagen tatsächlich zur Verfügung standen. Einen Tiger IV wird man also erst gegen Ende der Kampagne finden, genauso wie Stalinorgeln oder amerikanische Streitkräfte.



HINTERHALT In den Häusern können sich Soldaten versteckt haben. Selbst Panzer haben gegen diese Truppen keine Chance, da die Mauern ihren Geschossen lange standhalten.

Obwohl man auf den mehrere Quadratkilometer großen Einsatzgebieten zahlreiche Einheitengruppen im Auge behalten muss, darf man

■ VERBESSERUNGSWÜRDIG Die Geschütze haben eine optimale Angriffskraft, das Bedienungspersonal ist Heckenschützen jedoch schutzlos ausgeliefert.



DIE IDYLLE TRÜGT In den Plantagen könnten Späher verborgen sein. Sie sehen zwar selbst nicht viel, sind aber kaum zu entdecken.



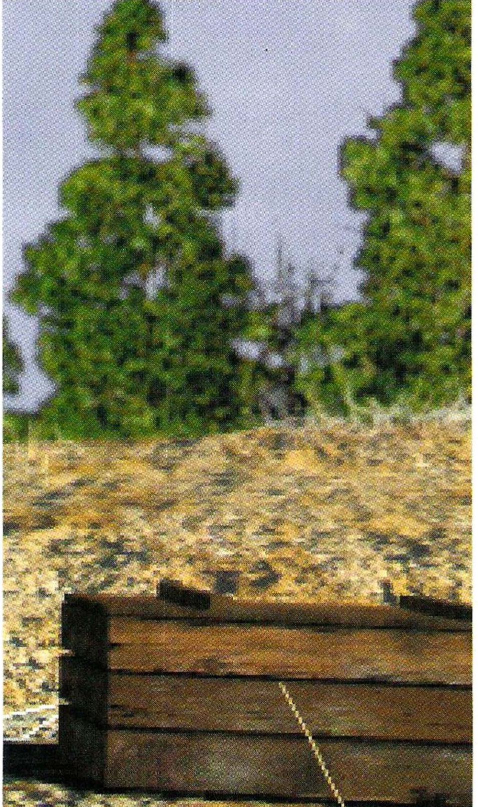
NACHSCHUB Die einzige Möglichkeit, die Anzahl der eigenen Truppen zu erhöhen, ist der Einsatz von Fallschirmjägern. Aber nicht immer kommen sie lebend am Boden an.



RAUCH IST UNGESUND Mit Sprengstoffspezialisten kann der Landschaft auf effektvolle Weise ein völlig neues Profil verliehen werden.

den Blick für die Kleinigkeiten nicht verlieren. So muss jede Haubitze und jede Kanone mit mindestens einem Schützen bemannt sein und der Munitionsvorrat in regelmäßigen Abständen aufgestockt werden. Dazu schickt man Truppen- und Materialtransporter durch das teils verminte Gelände, ersetzt unterwegs ein paar verwundete Heckenschützen oder repariert eine beschädigte Brücke. Haubitzen sind (bislang) die effektivsten Waffen im Spiel. Ihre große Reichweite und Feuerkraft kann jeden Gegner mit einem einzigen Treffer zerstören – allerdings schränkt der Hang zum Realismus die Verwendbarkeit ein. Die Reichweite der Artillerie ist nämlich wesentlich größer als die Sichtweite der bedienenden Soldaten. Um also gezielt in feindliches Gebiet schießen zu können, muss man dort unbedingt einen eigenen Soldaten postieren. Dichte Bebauung und Wälder bieten ausreichend Schutz, um nicht sofort entdeckt zu werden.

Obwohl man ständig zahlreiche Einheitengruppen im Auge behalten muss, darf man den Blick für die Kleinigkeiten nicht verlieren.



In den wenigen zurzeit fertig gestellten Missionen darf man ohnehin dankbar sein, wenn man eine Stellung besitzt, die es derart zu unterstützen lohnt. Oftmals verfügt man nur über weit versprengte Gruppen, die an strategisch ungünstigen Orten stehen und kaum eine Chance gegen die anrückenden Gegner haben. Hier ist der Taktiker gefragt: Beispielsweise kann man versuchen, die feindlichen Truppen an einem Flussufer entlang zu locken, schnell eine Brücke zu legen und mit einer anderen Gruppen dem Gegner in den Rücken zu fallen. Sollte man nur auf Fußtruppen zugreifen können, ist eine andere Taktik angebracht: Soldaten können sich in Häusern verschanzen und so eine realistische Chance selbst gegen gepanzerte Fahrzeuge haben.

Wenige Wochen vor dem geplanten Veröffentlichungstermin sind gerade einmal drei Missionen und zirka zwanzig Einheitentypen fertig gestellt. Die schwierigste Arbeit hat das Programmierteam aber bereits hinter sich: die Spielengine. Diese sorgt dafür, dass die Landschaften höchst detailliert dargestellt werden, jede Einheit einen realistischen, von Bäumen und Hügeln unterbrochenen Sichtbereich hat und der Computer bereits eine beeindruckende Spielstärke zeigt. Lediglich das Routefinding scheint noch verbesserungswürdig, da sich so mancher Lkw noch im Stacheldrahtverhau verfährt. Die Spielidee von *Sudden Strike* ist keineswegs neu, aber der taktische Aspekt sucht seinesgleichen. Im Gegensatz zu Spielen wie *Close Combat IV* stellen die Einheiten kein Kanonenfutter dar, sondern sind allesamt für den Erfolg wichtig. Die Anforderungen an die Taktik des Spielers sind daher wesentlich höher. So deutet alles darauf hin, dass CDV mit *Sudden Strike* nicht nur sein Image verbessern, sondern auch einen echten Jahr-2000-Hit landen kann.

Harald Wagner



OPTISCHE TÄUSCHUNG In Russland liegt Schnee. Auf die Soldaten und Fahrzeuge hat dies (bisher) keinerlei Auswirkung.

Zum Leben verdammt

Black Isles neuestes Rollenspiel im Advanced-Dungeons-&-Dragons-Universum entführt Sie in die Stadt der Toten.

■ ENTWICKLER **Black Isle** ■ VERTRIEB **Virgin Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Dezember 1999** ■ SONSTIGES **Der inoffizielle Nachfolger zu Baldur's Gate**

QUICKIE

Ist Planescape Torment *Baldur's Gate 2*?
Nein. *Planescape* benutzt zwar dieselbe Engine, spielt aber in einer ganz anderen Welt des *AD&D*-Universums. *Baldur's Gate 2* befindet sich zurzeit noch in der Entwicklung.

Was bedeutet eigentlich Torment?
Frei übersetzt: Schmerz, Qualen, Leiden. Angesichts des finsteren Szenarios ein mehr als passender Titel für diese Saga aus dem Jenseits.



SCHLACHTHOF In der Leichenhalle werden die Verstorbenen auf die Reise ins Jenseits vorbereitet. Nichts für schwache Mägen.



CHARAKTERFRAGE Auf diesem Bildschirm versorgt Sie das Spiel mit allen Informationen zu Ihrer Spielfigur, dem Namenlosen.

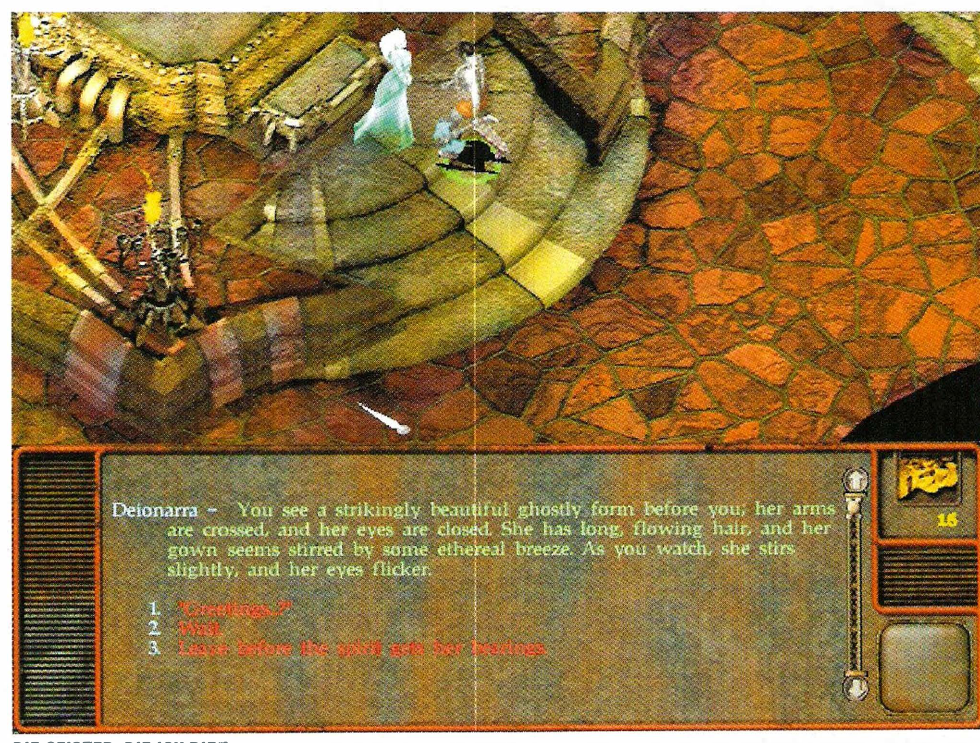
Abenteuer im Reich der Schatten. Black Isle verlässt die Forgotten Realms und schickt Sie als Untoten mit Gedächtnislücken in die mystische *Planescape*-Welt.

Advanced Dungeons & Dragons ist das erfolgreichste Pen-and-Paper Rollenspiel aller Zeiten. Im Lauf der Jahre entwickelte sich die simple Monsterschlachterei in primitiven Verliesen zu einem ausgewachsenen Multiversum mit unzähligen Einzelwelten. Jede dieser Welten funktioniert nach eigenen Regeln und Gesetzen und hat mit den anderen Reichen lediglich zwei Dinge gemein: Die Bewohner beten zu denselben Göttern und verhalten sich allesamt dem *AD&D*-Gesinnungssystem entsprechend.

Neben den irdischen Welten wie Forgotten Realms (das Reich von *Baldur's Gate*), Ravenloft oder Dragon Lance existieren allerdings noch andere, überirdische Reiche, die so genannten Outer Planes. Hier leben die Götter der Sterblichen in zwei verschiedenen Sphären, ordentlich getrennt nach guter und böser Gesinnung. Zwischen diesen beiden Extremen liegt Sigil, die Stadt der Türen. Dieser Ort der Intrigen und Vergnügungen verbindet sämtliche Welten des *AD&D*-Universums miteinander und dient Engeln und Teufeln gleichermaßen als Heimat.

In dieser riesigen Stadt spielt auch die Handlung von *Planescape Torment*. Im Gegensatz zu *Baldur's Gate* sind Sie bei der Charaktergenerierung stark eingeschränkt. Im Mittelpunkt der Story steht der mysteriöse „Namenlose", ein Wanderer zwischen Leben und Tod. Die meisten Eigenschaften Ihres Charakters wie Aussehen oder Geschlecht sind vorherbestimmt. Sie können allerdings die Fähigkeiten des Namenlosen in gewohnter Rollenspielmanier konfigurieren.

Am Anfang der Geschichte erwachen Sie wie aus unruhigem Schlaf in der Leichenhalle der Stadt Sigil. Ihr Körper ist von unzähligen Narben entstellt und Sie haben keine Ahnung, wer Sie sind und was Sie an diesen ungastlichen Ort verschlagen hat. Wie sich herausstellt, sind Sie erst kürzlich von den Toten auferstanden, scheinbar nicht zum ersten Mal. Leider wurde Ihr Gedächtnis auf dem Trip ins Jenseits komplett gelöscht und nur langsam beginnen Sie sich an Ihre vergangenen Leben und Abenteuer zu erinnern. Gleich zu Beginn gesellt sich der schwebende Totenschädel Morte zu Ihnen. Diese arme Seele verbringt die Ewigkeit ohne passenden Körper und hat in jeder Situation einen sarkastischen Spruch auf den knöchernen Lippen. Mit seiner und der Hilfe anderer Nichtspielercharaktere beginnen Sie, die Um-



DIE GEISTER, DIE ICH RIEF Das mysteriöse Gespenst Dyonarra kennt Sie aus einem anderen Leben. Angeblich waren Sie einst ihr Liebhaber. Aber auch sie wird Ihnen nicht verraten, wer der Namenlose wirklich ist.



SCHADENSMELDUNG Die Gefechte werden nicht mehr wie in Baldur's Gate in einem Dialogfenster kommentiert. Stattdessen erscheinen die Meldungen jetzt über den Köpfen der am Kampf beteiligten Streithähne.

stände Ihrer andauernden Reinkarnationen aufzuklären.

Obwohl *Torment* die *Baldur's Gate*-Engine benutzt, erwartet Sie hier ein Rollenspielvergnügen der etwas anderen Art. Das düstere *Planescape*-Reich unterscheidet sich krass von der relativ konventionellen Welt der Forgotten Realms. Sie müssen aber kein *AD&D*-Experte sein, um sich in dieser Umgebung zurechtzufinden. Da Ihr Charakter zu Beginn des Spiels selber völlig ahnungslos durch die Stadt läuft, lernen Sie gemeinsam mit ihm die Gesetze von Sigil kennen, während Sie das Geheimnis Ihrer Herkunft aufdecken.

Das Menüsystem wurde gegenüber Baldur's Gate renoviert. Mit einem Rechtsklick auf Ihren Charakter rufen Sie ein kompaktes Hauptmenü auf, von dem aus Sie auf sämtliche wichtigen Screens zugreifen können. Außerdem wurde das Spielfenster entschlackt: So befinden sich nun alle relevanten Icons in einer einzigen Leiste am unteren Bildrand und das Dialogfenster taucht nur noch dann auf, wenn es wirklich benötigt wird. Eine weitere Neuerung betrifft die Grafikengine: In *Planescape* werden Sie auf riesige Monster treffen, viel größer als alles, was Sie an der Schwertküste je gesehen haben.

Identitätskrise im Fantasy-Jenseits. Dank bewährter Engine und fesselnder Story ist Planescape ein glasklarer Hit-Kandidat.

Wenn alles gut geht, soll das Programm in den ersten Tagen des neuen Jahres in den Regalen stehen. Freunde amerikanischer Originalversionen kommen eventuell schon früher in den Genuss des Spiels: Da über 900.000 Zeilen Text übersetzt werden müssen, ist die deutsche Lokalisation extrem zeitaufwendig.

Thomas Borovskis

■ DER HELD IN VOLLER PRACHT Aus gut unterrichteten Quellen haben wir erfahren, dass Producer Guido Henkel für das Gesicht des Namenlosen Modell stand.

DIE KARTE Hier verschaffen Sie sich den Überblick über Ihre nähere Umgebung. Abgedeckte Bereiche müssen erst noch erforscht werden.

ROT UND TOT Passend zum Ambiente präsentieren sich viele Screens in Planescape unheimlich und düster.

Die Nacht der lebenden Toten

Diablo und kein Ende - nach Blizzard schickt Ihnen nun auch Westwood die Untoten auf den Hals.

■ ENTWICKLER **Westwood** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **1. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Mehrspielermodus für bis zu 32 Teilnehmer**

QUICKIE

Was bedeutet denn dieser seltsame Titel?
Nox ist lateinisch und bedeutet übersetzt „Nacht".
Ist das Spielprinzip nicht dasselbe wie in Diablo?
Eigentlich schon - nur hat der Blizzard-Klassiker ja auch schon einige Zeit auf dem Buckel. *Nox* bietet in jedem Fall mehr Spells, mehr Features - und sieht sehr viel cooler aus.

Hecubah, die weibliche Hauptperson in Westwoods Action-Rollenspiel Nox, ist eine attraktive, junge und intelligente Frau. Eigentlich gibt es nur zwei Dinge, die sie etwas unsympathisch erscheinen lassen: Sie ist eine Hexe und sie hat eine zweifelhafte Vorliebe für Untote, mit deren Hilfe sie einen ganzen Planeten zerstören will.

In *Nox* übernehmen Sie die Rolle des Automechanikers Jack, der durch geheimnisvolle Mächte plötzlich und unerwartet aus seiner normalen Umgebung direkt in eine düstere Fantasy-Welt katapultiert wird. Hier erfährt er von der boshaften Dame Hecubah, die gerade dabei ist, eine Armee von Untoten aufzustellen, um damit den gesamten Planeten ins Unglück zu stürzen. Als heldenhafter KFZ-Fachmann, der er nun einmal ist, bleibt Jack nur eine Wahl: Er macht sich auf den Weg, Hecubah das Handwerk zu legen.

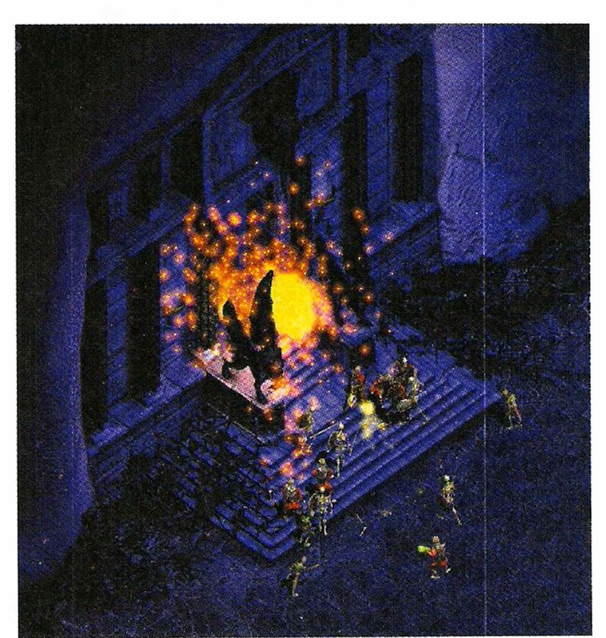
Eins steht jetzt schon fest: Wie kaum ein anderes Spiel wird sich *Nox* gegen den Vorwurf wehren müssen, nichts anderes als ein *Diablo*-Plagiat zu sein. Auf den ersten Blick mag das sogar stimmen; die Ähnlichkeiten sind tatsächlich kaum zu übersehen. Auch in Westwoods düsterem Fantasy-Märchen sehen Sie Ihre Figur aus der mittlerweile bekannten isometrischen Perspektive und durchwandern Wälder, düstere Kellergewölbe und Labyrinthe auf der Suche nach Schätzen, Waffen und dem nächsten Gegner. Andererseits haben sich die Entwickler durchaus Mühe gegeben, ihrem Werk ein eigenes Gesicht zu verleihen. Eine der Besonderheiten von *Nox* ist beispielsweise, dass Sie auf herkömmliche Waffen wie Schwerter oder Äxte weitgehend verzichten müssen - stattdessen stehen Ihnen im Laufe der Zeit über 100 (!) verschiedene Zaubersprüche zur Verfügung. Ein weiteres Feature, auf das Westwood recht stolz ist, ist die realistische Sichtbegrenzung des Helden: Zu jedem Zeitpunkt können Sie auf dem Bildschirm wirklich nur das sehen, was Ihr Held auch tatsächlich erkennen kann - alles, was außerhalb seiner Blickweite liegt (also auch Gegenstände oder Monster hinter Mauern oder Bäumen), bleibt schwarz. Besonders interessant ist dies natürlich in Multiplayer-Gefechten, in denen man sich vor seinen Verfolgern im Schatten verstecken oder aus dem Hinterhalt angreifen kann. Überhaupt ist *Nox* für stundenlange Multiplayer-Partien wie geschaffen: Neben den üblichen Deathmatch-Schlachten hat man auch an zusätzliche Modi wie das klassische Capture The Flag oder die hektischere Variante mit dem kuriosen Namen Hot Potato gedacht, in der unter den Teilnehmern eine Bombe mit Zeitzünder hin- und herwandert.

Ob das Konzept von *Nox* aufgeht und vor allem, ob es sich gegen das ebenfalls zur Veröffentlichung anstehende *Diablo 2* behaupten kann, bleibt abzuwarten: Erscheinen soll die düstere Nachtgeschichte jedenfalls im Januar 2000.

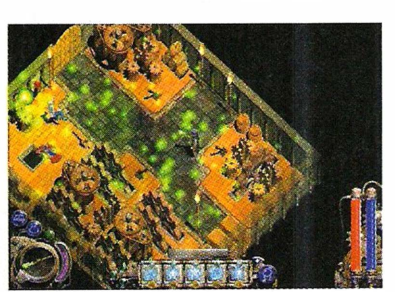
Andreas Sauerland



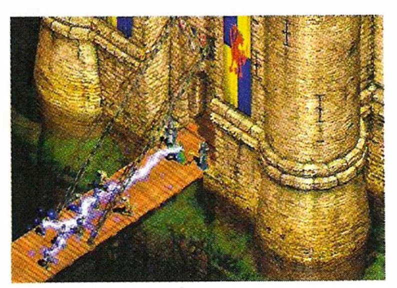
ZAUBERHAFT: Auch wenn Nox Ihnen prinzipiell drei Charakterklassen bietet: Gekämpft wird immer auf ähnliche Weise - mit der Macht der Magie.



KNOCHENBRECHER: Eine Horde von Skeletten greift an. Durch die düstere Beleuchtung wirkt die Szenerie noch geisterhafter.



SICHTBARRIERE Auch in den zahlreichen Innenräumen gilt eine strikte Sichtbegrenzung.



BURGFEST Über 100 verschiedene Zaubersprüche stehen im Kampf zu Verfügung.

Der letzte Thronfolger

Teil Neun soll den spektakulären Abschluss einer traditionsreichen Rollenspielserie bilden: Nostalgie ist garantiert.

■ ENTWICKLER **Origin** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **16. Dezember 1999** ■ SONSTIGES **Britannia erstmals wirklich in 3D**

QUICKIE

Warum soll nach *Ultima 9* Schluss sein?
Origin möchte nur noch Online-Rollenspiele entwickeln.
Was macht Richard Garriot an Halloween?
Gewöhnlich funktioniert er sein Privatschloss zu einem Geisterhaus um.

Ursprünglich ein Epos für leidenschaftliche Rollenspieler, hatte sich *Ultima* in Part 8 zum massentauglichen Abenteuer für jedermann verbogen. Jetzt die erneute Kehrtwende: Großer Umfang und märchenhafte Geschichten sollen die Legende in modernem Gewand aufleben lassen.

Der Handlungsauftakt ist weit entfernt von allem Fantasy-Brimborium: In seinem gemütlichen Heim turnt der Avatar, Kennern der Saga über ein Jahrzehnt ans Herz gewachsen, von der Küche ins Bad, von dort ins Wohnzimmer und wieder zurück. Er durchwühlt seinen Kühlschrank, gibt sich räkelnd dem Fernsehkonsum hin und scheint überhaupt fernab von allem Übel dieser Welt. Lange soll die Idylle allerdings nicht währen. Stimmen aus dem sagenhaften Britannia flüstern ihm alsbald ins Ohr, dass seine Heldendienste einmal mehr gefragt sind. Dunkle Mächte sollen sich über dem Land ausgebreitet haben, die alles bislang Erlebte wie Hannis und Nannis Häkelstunde wirken lassen. Die Reise Richtung Paralleldimension beginnt, sobald eine Abgesandte Britannias die Lebensphilosophie Ihres Alter Ego durch geschickte Fragen ergründet hat. Hier der erste Scheideweg: Möchten Sie den Heroen mehr Gewicht auf Gerechtigkeit, auf Ehre oder auf Kampfbereitschaft legen lassen? Eine folgenreiche Frage, denn je nach Antwort wird er vom Programm in andere Kategorien gequetscht - in die der Paladine, der Druiden oder Kämpfer etwa.

Interaktive Einleitungen sind schwer in Mode: *Tomb Raider 4* macht es vor, *Ultima 9* zieht fröhlich nach. Während des gesamten Prologs dürfen Sie den Avatar eigenhändig bewegen, um sich mit der Steuerung und der neuen grafischen Perspektive (dritte Person, an Stelle der alten isometrischen Draufsicht) eingehend vertraut zu machen. Das Dirigieren geht verhältnismäßig einfach von der Hand und erinnert in Grundzügen an das Genre der Action-Adventures. Aber: Das Spielprinzip bleibt dem klassischen Rollenspiel ohne Einschnitte treu.

Ihr erster Anlaufpunkt in Britannia ist das hochherrschaftliche Schloss, in dem Lord British ein nur grobes Bild von den tragischen Zuständen zeichnet. Beim Gang ins



■ **LICHTORGEL** Das größte Plus auf der Haben-Seite der Ultima 9-Grafik sind die farbigen Effekte.



SCHAFSKOPF Ein Dämon mit Wollvieh im Bunde? Eine seltsame Vorstellung. Aber Woody Allens Filme haben schon Bizarreres gezeigt.



FLATTERMANN Gespräche mit interessanten Charakteren sollen die persönliche Entwicklung eines jeden beflügeln können.



GEORDNETE VERHÄLTNISSE Optisch erinnert der Rucksack schwer an Ultima 8 - dahinter steckt aber deutlich mehr System. Orientierungslosigkeit im Inventar? Vergangenheit.

Stadtzentrum nimmt die bedrückende Situation dann klare Formen an: Wo einst freundliche Menschen wohnten, finden sich heute Miesepeter. Wo einst jeder um den anderen besorgt war, finden sich heute penetrante Egoisten. Dafür verantwortlich sollen seltsame Steinsäulen sein, die landauf, landab aus dem Boden sprießen – mit Hass und Missgunst im Schlepptau. Noch will der eigentliche Gegner allerdings keine Gestalt annehmen. Was also tun? Ausrüstung beschaffen, Bildung zulegen, Fertigkeiten trainieren. Sie scheuchen Ihre Marionette von einem Haus ins nächste, lassen ihn jeden sichtbaren Winkel inspizieren, Leute aushorchen und Bücher studieren. Nicht nur, dass die Umwelt so langsam beginnt zu atmen – die Charakterwerte der Hauptfigur klettern gleichzeitig steil nach oben. Auf der anderen Seite tritt in dieser Phase das natürliche Problem aller Rollenspiele zu Tage: Die Dinge kommen nur gähnend langsam ins Rollen. Davon abgesehen bewegt sich der Avatar extrem gemächlichen Schrittes – merkwürdigerweise selbst beim Rennen.

200 Nichtspielercharaktere, 45 Zaubersprüche und über 60 unterschiedliche Widersacher: Ultima ist endlich wieder monumental.

Spannender gestaltet sich der Ablauf, sobald die Streifzüge ins wilde Ödland beginnen – nur einen rostigen Säbel im Gepäck, weil die gesamte Bevölkerung nicht mehr als 100 Goldstücke für ihre Rettung aufbringen wollte. Gegner stellen sich Ihnen anfangs nur in Form von überdimensionierten Ratten, Wölfen und anderem Getier in den Weg. Später nehmen deren Platz aber Drachen, mächtige Krieger und Magier des Dunklen ein. Insgesamt umfasst der Feindverein über 60 Typen. In der Konfrontation dürfen Sie zahlreiche Instrumente von der Doppelaxt bis zum Langschwert benutzen. Alternativ sprechen Sie einen von 45 martialischen Zaubersprüchen.

Technisch scheint *Ultima 9* keine leibhaftige Sensation zu werden, sieht man vom riesigen Ausmaß der dargestellten Welt ab. Clippingfehler treten in der aktuellen Version regelmäßig auf, normalsterblichen Rechnern geht vor lauter Arbeit verhältnismäßig oft die Puste aus. Pluspunkte sind der sichtbare Regen sowie die Tag- und Nachtwechsel. Darüber hinaus wirkt Britannia enorm lebendig. Maßgeblich für die Serie waren ohnehin seit jeher die unendlich verzweigten Missionsbäume, die schillernden Figuren und dramatischen Höhepunkte in der Handlung. All das ist ohne Einschränkung wieder enthalten. Der Test folgt im nächsten Monat.

Daniel Ch. Kreiss



EINSAMER STREITER Im Namen des Volkes lässt sich der Avatar nicht nur die Sonne auf den Pelz brennen. Ein harter Job – vor allem angesichts des laschen Honorars von 100 Talern.

AUF DER MAUER, AUF DER LAUER Im Gegensatz zu herkömmlichen Shootern gilt hier das Campen nicht als ehrenrührig.

Gemeinsam sind wir stark

Statt auf weitere Metzelorgien setzt Valve in seinem Add-On zum Ego-Shooter Half-Life (dt. V.) auf Teamwork.

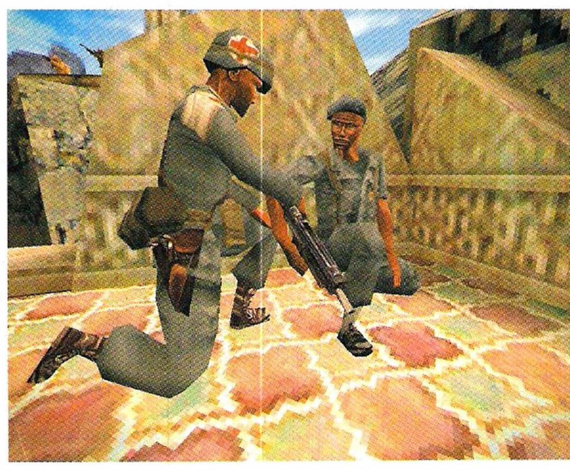
■ ENTWICKLER **Valve** ■ VERTRIEB **Sierra/Havas** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Februar 2000** ■ SONSTIGES **Taktische Mehrspieler-Erweiterung des Ego-Shooters Half-Life**

QUICKIE

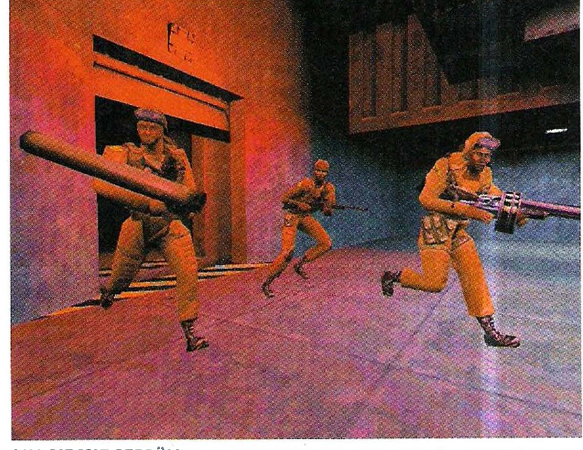
Was bedeutet die „2" hinter Team Fortress?
1996 entwickelten zwei amerikanische Informatikstudenten die kostenlose Teamspiel-Erweiterung zu *Quake* (indiziert). *TF2* basiert auf dem gleichen Prinzip wie der Vorgänger.
Ist es möglich, trotteligen Mitspielern die Leviten zu lesen?
Wenn Sie die Rolle des Offiziers übernehmen, können Sie Ihre Leute gezielt beschimpfen.
Können einsame Herzen ohne Internetverbindung ebenfalls TF2 spielen?
Valve wird für eine hübsche Auswahl an Bots sorgen.

Der Erfolg von *Rogue Spear* & Konsorten beweist, dass Teamplay im 3D-Action-Genre en vogue ist. Auch *Team Fortress 2* (= *TF2*) will hartgesottene Einzelkämpfer und versierte Deathmatcher von den Vorzügen des Zusammenspiels überzeugen.

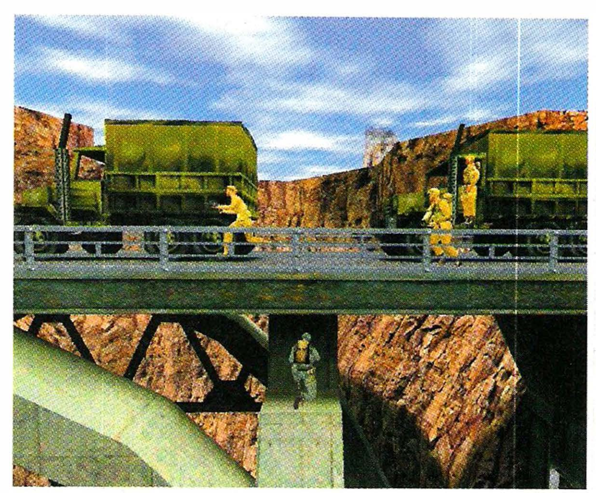
Wer einmal *Rainbow Six* oder *Shadow Company* kooperativ im Mehrspielermodus gespielt hat, der wird bestätigen können, dass kaum eine andere Netzwerkvariante ein vergleichbar eindringliches Spielerlebnis beschert. Bereits 1996 konnten Zocker des damals aktuellen Action-Titels von id software das kostenlose Add-On *Team Fortress* nutzen, um die eigene Teamfähigkeit im Kampf gegen eine gegnerische Mannschaft zu testen. Eben jene Programmierer der bis heute beliebten Erweiterungssoftware haben sich im vergangenen Jahr mit der Entwicklerfirma Valve darauf verständigt, ein ähnliches Programm für das damals aktuelle *Half-Life* zu produzieren. Das Ergebnis war *Team Fortress Classic*, ein kostenlos erhältliches Zusatzprogramm (siehe Heft-CD in Ausgabe 6/99), das im Grunde eine 1:1-Adaption des originalen *Team Fortress* darstellte. Um gegen die Mitbewerber aus dem Hause id software (*Quake 3 Arena*) und Epic



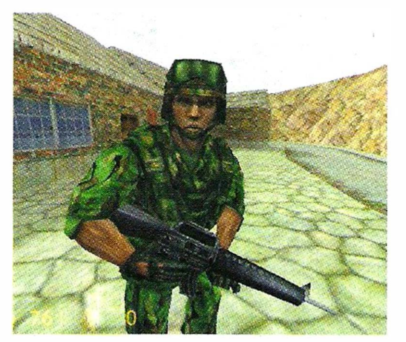
VERBANDSVORSITZENDER Ein Sanitäter verbindet seinen verletzten Kollegen. Sorgen Sie also immer für einen Mediziner in Ihrem Team!



AUF SIE MIT GEBRÜLL Statt herausragender Schießkünste sind hier unbedingter Teamgeist und kühles Köpfchen gefragt.



UNDER THE BRIDGE Der ollen Half-Life-Grafik haben die Entwickler einen neuen Anstrich verpasst und das Waffendesign überarbeitet.



DETAILLIEBE Eine einzelne Spielfigur besteht aus bis zu 3000 Polygonen.

Trotz aller Wirklichkeitsnähe handelt es sich bei TF2 nicht um eine Simulation, sondern eher um einen taktisch anspruchsvollen Shooter.



CHARAKTERSTUDIE Wählen Sie einen von zwölf Charakteren und stürzen Sie sich ins Getümmel! Als Offizier betrachten Sie das Treiben aus der Iso-Perspektive.

Games (*Unreal Tournament*) konkurrenzfähig zu sein, werkeln die *Valve*-Programmierer jedoch seit geraumer Zeit an einem völlig neuen *Team Fortress*.

Dieses Zusatzprogramm ist allein deshalb das ehrgeizigste Projekt des Entwicklerteams, weil ihm – im Gegensatz zum aktuellen *Half-Life*-Add-On *Opposing Force* – ein völlig überarbeiteter Programmcode zu Grunde liegt. Dank der so genannten parametrischen Animationen können die Figuren nun noch realistischer bewegt werden: Synchrones Springen und Feuern wird so dargestellt, dass beim Spieler der Eindruck einer wirklichen Gleichzeitigkeit entsteht. Darüber hinaus profitiert auch das Aussehen der Landschaften von dem neuen Code.

Doch vor allem liegt den Entwicklern die Ausarbeitung des Zusammenspiels am Herzen. Sie schlüpfen nämlich in die Rolle eines von rund zehn Spezialisten. Entscheiden Sie sich etwa für einen Sanitäter, dann sollten Sie sich ständig um das Wohlergehen Ihrer Mitstreiter kümmern und den dichtesten Kugelhagel meiden. Während eines der 20 Szenarien müssen Sie sich mit Ihren Kumpanen darauf einigen, wer die Rolle des Marines, Commandos oder Scharfschützen übernimmt.

Beispielsweise benötigen Sie für die Sprengung einer Brücke unbedingt einen Sprengstoffexperten; für die Befreiung von Geiseln à la *Rogue Spear* empfiehlt sich natürlich ein flinker Leisetreter wie der Spion. Grundsätzlich besteht nur im Falle eines gemeinsamen Vorgehens aller Experten Aussicht auf den erfolgreichen Abschluss einer Mission. Daher ist es taktisch von Vorteil, dass die Möglichkeit besteht, in die Uniform eines Offiziers zu schlüpfen und das gesamte Geschehen aus der isometrischen Perspektive zu überblicken.

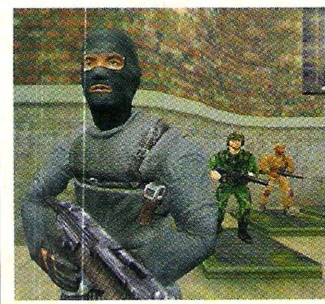
Von hier aus dürfen Sie Ihren Leuten über das Chat-Fenster oder gar via Mikrofon Anweisungen und Ratschläge erteilen. Für Anfänger hat Valve einige leichte Trainingsmissionen eingebaut, die Sie auch mit Bots, also simulierten Mitspielern, bestreiten können. Schließlich hat sich Valve noch um die Überarbeitung des Server-Browsers gekümmert, so dass Sie jetzt – anders als in *Half-Life* – jederzeit sehen können, ob einer Ihrer Bekannten online ist oder auf welchem Server er gerade spielt.

Peter Kusenberg

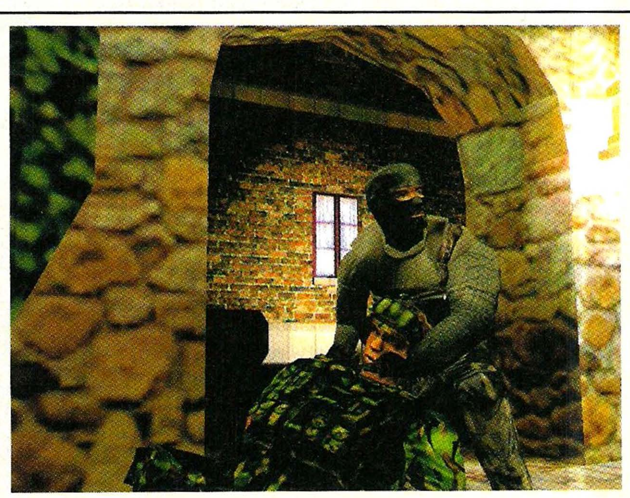
Auf leisen Sohlen

Unter den zwölf Typen verschiedener Spezialisten befindet sich auch der Spion. Zu dessen Ausrüstung gehören solch nützliche Gegenstände wie eine Pistole mit Schalldämpfer und ein Messer.

Wie seine Kollegen ist auch der Spion auf besondere Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände angewiesen. Um die Spielbalance zu halten, zieht er im offenen Zweikampf aber zumeist den Kürzeren.



SCHWÄCHLING Stärken werden durch Nachteile im Zweikampf erkauft.



MIT LIST UND TÜCKE Der Spion kann sich unbemerkt an einen Gegner anschleichen und ihm dann von hinten die Bartstoppeln zurechtstutzen.

NERVEN BEHALTEN! Wer sich von diesen Wachen beim Klauen erwischen lässt, kann mit seinem Leben abschließen.

Doppelt geklaut hält besser

Im Frühjahr wird sich Meisterdieb Garrett aus dem grandiosen The Dark Project endlich neuen Aufgaben stellen.

■ ENTWICKLER **Looking Glass** ■ VERTRIEB **Eidos** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Frühjahr 2000** ■ SONSTIGES **Fortsetzung des innovativen Action-Adventures**

QUICKIE

Thief? Hieß das nicht ursprünglich mal anders?
Stimmt. Hier zu Lande wurde das im Original *Thief* genannte Action-Adventure unter dem etwas umständlichen Titel *The Dark Project - Der Meisterdieb* veröffentlicht.

Wird es im zweiten Teil einen Mehrspielermodus geben?
Wahrscheinlich nicht. Eine Multiplayer-Option war zunächst angedacht, mittlerweile hat Looking Glass von dieser Idee aber wieder Abstand genommen.

Achten Sie gut auf Ihre Taschen - Garrett der Meisterdieb kehrt zurück. Nachdem er sich im ersten Teil mit dem Teufel persönlich angelegt hat, wird sich der geschickte Langfinger schon bald neuen Herausforderungen stellen müssen.

Nach dem riesigen Erfolg von *The Dark Project* machte sich das Entwicklerteam Looking Glass fast unverzüglich an die Arbeit, um so schnell wie möglich eine Fortsetzung nachlegen zu können. Doch wenn im Frühjahr tatsächlich *Thief 2* erscheint, ist selbst dies erst der Anfang: Mittlerweile steht fest, dass es insgesamt wenigstens zwei weitere Spiele geben wird, die auf der *Meisterdieb*-Thematik basieren.

Die Story des zweiten Teils setzt einige Jahre nach den Ereignissen aus *The Dark Project* ein. Garretts Leben scheint sich endlich in einigermaßen ruhigen Bahnen zu bewegen, als eine neue zwielichtige Gestalt auftaucht: Der Sheriff Gorman Truart greift zu ausgesprochen seltsamen Methoden, um seine Vorstellungen von Law and Order in der Stadt durchzusetzen: Bürger, die unangepasst, obdachlos oder einfach nur sozial unerwünscht sind, verschwinden von einem Tag auf den anderen einfach von der Straße und



KNÜPPELHART Jetzt nur nicht die Nerven verlieren – dann können Sie sich an diesen Herrn von hinten anschleichen und ihm einen betäubenden Schlag mit dem Knüppel verpassen.



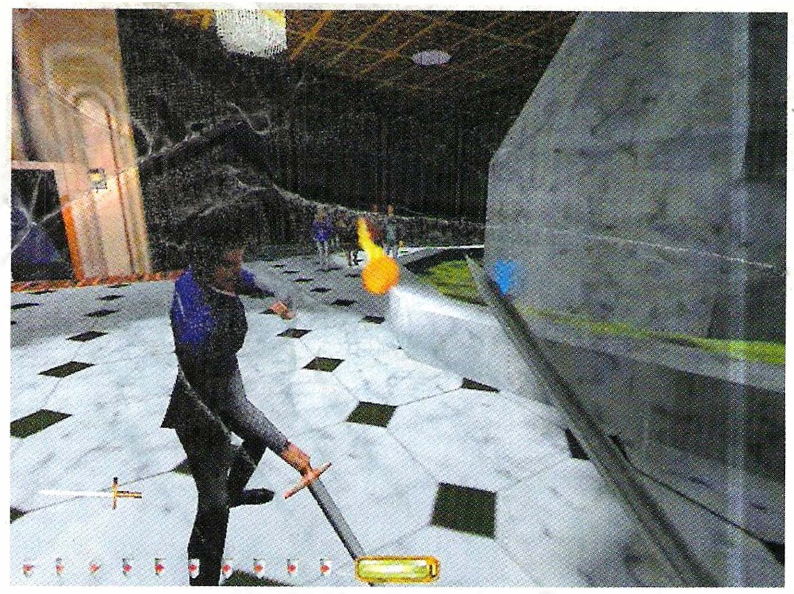
IM VISIER Mit Ihrem Bogen können Sie Ihre Gegner auch aus größerer Entfernung problemlos genau anpeilen und heranzoomen.

werden nie wieder gesehen. Als auch auf Garrett plötzlich Mordanschläge verübt werden, versucht er, der Sache auf den Grund zu gehen – und ist im Handumdrehen in eine Verschwörung verstrickt, die auch die religiöse Vereinigung der Hammeriten und andere alte Bekannte mit einschließt.

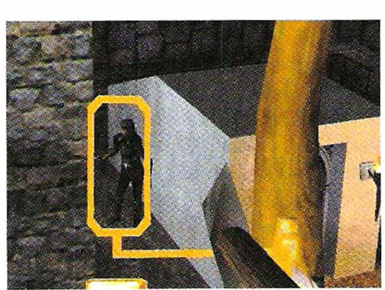
Intrigen, Mordanschläge und religiöse Fanatiker: Schon The Dark Project war nichts für Zartbesaitete. Thief 2 wird in puncto Spannung aber noch dramatischer.

Das grundlegende Spielprinzip von *The Dark Project* wird auch in der Fortsetzung beibehalten: Da Garrett körperlich fast immer schwächer als seine Gegner ist, schleichen Sie von einer dunklen Ecke zur nächsten oder verstecken sich in Schatten, um von Ihren Feinden nicht entdeckt zu werden. Einige neue Features werden dennoch dafür sorgen, dass *Thief 2* mehr wird als lediglich ein aufgeblasener Missionpack. Zum einen wurde die ursprüngliche Grafikengine, die auch schon für *System Shock 2* aufgebohrt wurde, nochmals überarbeitet und ist jetzt in der Lage, wesentlich detailliertere Figuren und Texturen darzustellen. Auch im allgemeinen Stadtbild hat sich einiges verändert: Das schon im ersten Teil faszinierende Prinzip, eine mittelalterliche Ortschaft mit seltsamen Maschinen und undurchschaubaren Mechanismen zu koppeln, wird nun auf die Spitze getrieben: Auf den Straßen patrouillieren mechanische Wächter, die von Dampfmaschinen angetrieben werden, es gibt elektrische Laternen und Sicherheitskameras melden jede verdächtige Bewegung in den Gassen. Auch Garrett selbst wird vom offensichtlich Einzug haltenden technologischen Fortschritt profitieren: Einer der neuen Gegenstände, die er zur Erfüllung seiner Missionen nutzen kann, ist eine Art Kameragranate, die mit dem künstlichen Auge des Helden verbunden ist. Die nützliche kleine Kugel kann in unübersichtliche Räume oder über Mauern geworfen werden und übermittelt anschließend Bilder aus der Umgebung, in die Garrett selbst nicht vordringen kann. Eine weitere Neuerung, die sich viele Spieler des ersten Teils gewünscht haben dürften, ist die Tatsache, dass man jetzt auch Fackeln mit sich herumtragen kann. Normalerweise zählen Lichtquellen zwar eher zu den natürlichen Feinden jedes Diebes – um sich aber in düsteren Höhlenlabyrinthen zurechtzufinden sind sie ein notwendiges Utensil. *Thief 2* sieht nicht nur besser aus als sein Vorgänger, sondern kann auch mit einigen spielerischen Verbesserungen aufwarten. Nur schade, dass man auch dieses Mal wohl vergeblich auf den versprochenen Multiplayermodus warten wird – obwohl Looking Glass schon viele Ideen hierzu hätte und ein großes Potenzial im Mehrspielerbereich sieht, wollte man sich ganz auf das Leveldesign der Einzelspielerkampagne konzentrieren.

Andreas Sauerland



NAHKAMPF So weit sollten Sie es nie kommen lassen – da Garrett körperlich leider nicht besonders robust ist, zieht er im Nahkampf in den meisten Fällen den Kürzeren.



WAFFENMANGEL Der Bogen ist die einzige Waffe, mit der Garrett sich schützen kann.



NEUE GEGNER Neben zahlreichen alten Bekannten wie den Hammeriten wird Garrett sich auch mit bisher unbekannten Gegnern auseinander setzen müssen, wie beispielsweise mit diesem recht übel gelaunten Magier.

■ HÖHENKOLLER Auch auf den Dächern der Stadt können Kämpfe ausgefochten werden. Was allerdings die Raubkatze auf der Treppe macht, ist selbst uns nicht ganz klar.

Jenseits der Schwertküste

Eines der komplexesten Rollenspiele der letzten Jahre wird mit Verbesserungen im Detail fortgesetzt.

■ ENTWICKLER **Bioware** ■ VERTRIEB **Interplay** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Herbst 2000** ■ SONSTIGES **Basiert auf den klassischen AD&D-Regeln**

QUICKIE

Was bedeutet AD&D?
AD&D steht für *Advanced Dungeons & Dragons*, ein klassisches Rollenspiel aus Amerika, das mit Stift und Papier gespielt wurde und sich durch ein äußerst komplexes Regelwerk, insbesondere bei Kämpfen, auszeichnete.

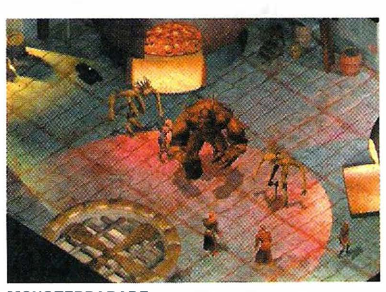
Sollte ich *Baldur's Gate* spielen, bevor ich den zweiten Teil anfange?
Wäre nicht schlecht, ist aber nicht zwingend erforderlich. Auf jeden Fall lassen sich eigene Figuren aus *Baldur's Gate* in die Fortsetzung übernehmen.

Bioware scheint mit aller Macht an der Erstellung eines Monuments zu arbeiten. War *Baldur's Gate* schon eines der komplexesten, fesselndsten und vor allem – mit angesetzten 100 Spielstunden – umfangreichsten Rollenspiele aller Zeiten, setzt *Baldurs Gate 2: Shadows of Amn* noch einen drauf: Noch mehr Spells, noch mehr Monster und ein noch ausgefeilteres Klassensystem sollen einen neuen Standard im Fantasy-Bereich setzen.



KURZER PROZESS Feuerbälle gehören zu den geläufigsten Zaubersprüchen im Spiel.

Shadows of Amn lässt Sie weitere Regionen der riesigen Welt von *Baldur's Gate* erforschen. Das Geschehen spielt sich einige Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils ab und wird im südlichen Teil des Landes stattfinden. Hier werden Sie unter anderem durch die Wälder der Elfen ziehen müssen, Kämpfe in unwirklichen Unterwasserstädten bestreiten und schließlich sogar die Heimatstadt der Dunklen Elfen (Drows) erkunden. Zur Story hüllen sich die Entwickler momentan leider noch in Schweigen, versprechen aber, dass Sie eine ähnlich ausufernde und umfangreiche Geschichte erwartet wie im enorm komplexen Vorgänger. Zu Beginn des Spiels können Sie sich aussuchen, ob Sie Ihren Charakter aus *Baldur's Gate* oder den *Legenden der Schwertküste* übernehmen wollen oder sich lieber eine ganz neue Figur kreieren. Die Programmierer von Bioware haben es tatsächlich geschafft, das ohnehin schon sehr komplexe System der Charaktergenerierung nochmals zu verfeinern: Zu den schon vorhandenen Klassen Kämpfer, Magier, Druiden und so weiter kommen jetzt noch so genannte Kits hinzu, also Unterkategorien, die das Verhalten und die Eigenschaften der Figur maßgeblich beeinflussen. Ein Kämpfer kann sich beispielsweise aussuchen, ob er als Berserker, Wizard Slayer oder Kensai durchs Land ziehen will, was je nach Wahl bestimmte Spezialfähigkeiten mit sich bringt. Im Laufe Ihrer Reise



MONSTERPARADE Die KI der Gegner wurde diesmal ebenfalls massiv verbessert.

werden Sie bis zu 15 verschiedene Charaktere treffen, die sich Ihnen anschließen können – insgesamt können Sie sich von bis zu fünf Mitstreitern begleiten lassen. In diesem Zusammenhang verspricht Bioware eine im Vergleich zu den Vorgängern deutlich verbesserte KI, die komplexere Interaktion und Dialoge mit den Figuren ermöglicht. Außerdem soll verhindert werden, dass Ihre Teamkollegen durch Probleme bei der Wegfindung auf größeren Reisen irgendwo in der Pampa enden, während Sie schon am Zielort angekommen sind und sich mit Gegnerhorden alleine herumschlagen müssen – was beim Original *Baldur's Gate* nicht eben selten vorkam. Insgesamt soll auch das Verhältnis der Gruppenmitglieder untereinander stärker betont werden. Jede Figur hat ihre charakteristischen Eigenheiten, Vorlieben und Abneigungen, was bei einigen Kombinationen beispielsweise permanent zu Auseinandersetzungen führen kann. Um Ihre Crew vor feindlichen Übergriffen zu schützen, stehen Ihnen über 130 verschiedene neue Zaubersprüche zur Verfügung – zusätzlich zu denen, die in den ersten beiden Teilen der Reihe vorhanden waren. Insgesamt ergibt sich damit ein gigantisches Arsenal von unglaublichen 300 (!) Spells, magische Artefakte und Waffen nicht eingerechnet.

Das riesige Universum von *Baldur's Gate* zu entwerfen und zu programmieren hat mehrere Jahre gedauert – warum also kommt die Fortsetzung nun so relativ schnell? Einer der Hauptgründe hierfür dürfte sein, dass sich weder beim grundsätzlichen Aufbau des Spiels noch in puncto Grafik viel geändert hat. Nach wie vor durchstreifen Sie mit Ihrer Party flache 2D-Bildhintergründe, die allerdings etwas feiner ausgearbeitet erscheinen und mit mehr Details aufwarten können. *Shadows of Amn* nutzt eine leicht

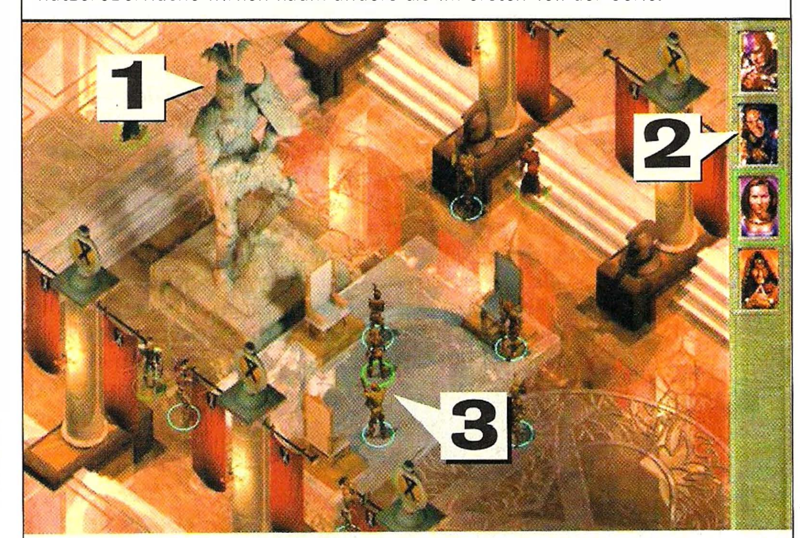


MAGISCHER ANGRIFF Gegen einige feindliche Zaubersprüche können Sie sich wehren, indem Sie die Wirkung des Spells einfach umkehren und zum Angreifer zurückschicken, der dann den ganzen Schaden abkriegt.

Über 100 Aufträge, Missionen und Quests wird Ihr Held im Laufe seiner Karriere bewältigen müssen. Einige davon sind in wenigen Minuten zu lösen, andere brauchen Stunden.

Der Teufel im Detail

Veränderungen sind auf den ersten Blick kaum zu erkennen – Grafik und Benutzeroberfläche wirken kaum anders als im ersten Teil der Serie.



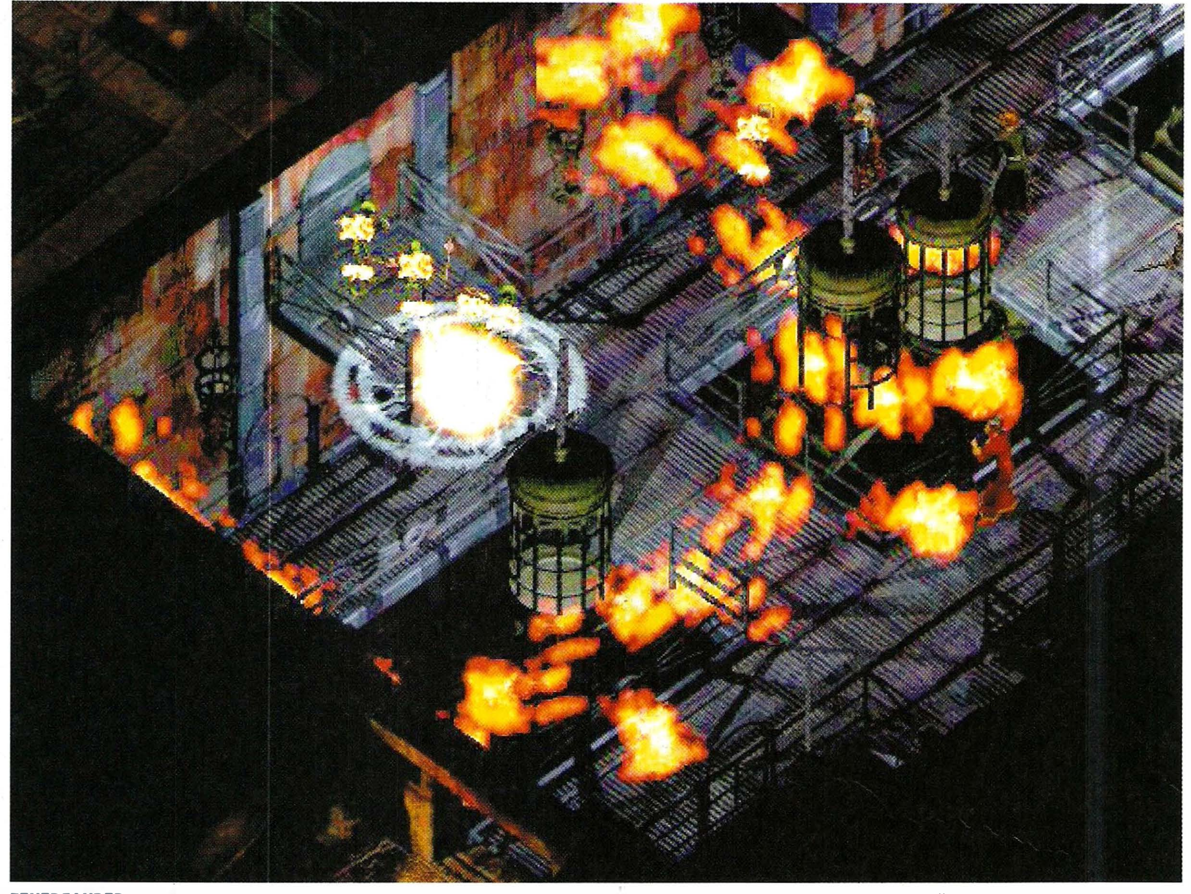
1 Umgebungsgrafik
Nach wie vor bietet die Welt von *Baldur's Gate* keine echte Dreidimensionalität, sondern flache 2D-Bildhintergründe, auf der die Figuren sich frei bewegen können.

2 Interface
Das Benutzer-Interface wurde ebenfalls fast unverändert aus dem ersten Teil übernommen. Sogar die seitlichen Charakterporträts der einzelnen Spielfiguren sind gleich geblieben.

3 Party
Ihre Party besteht aus bis zu sechs Mitgliedern, die unabhängig oder als Gruppe bewegt werden können. Die Figuren scheinen im Vergleich zum ersten Teil etwas kleiner geworden zu sein.

NACHTGESTALTE Diebe können geschickt die Dunkelheit nutzen, um sich im Schatten fast unsichtbar zu machen.

Jede Figur hat ihre charakteristischen Eigenheiten, Vorlieben und Abneigungen, was bei einigen Kombinationen beispielsweise permanent zu Auseinandersetzungen führen kann.

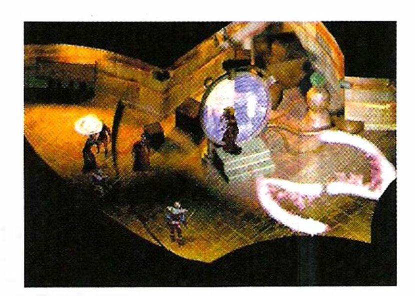


FEUERZAUBER Magisch begabte Figuren haben die Auswahl aus einem Arsenal von 300 verschiedenen Zaubersprüchen, die stellenweise eindrucksvolle Lichteffekte produzieren. Neue Maßstäbe im Genre wird Bioware damit aber nicht setzen.

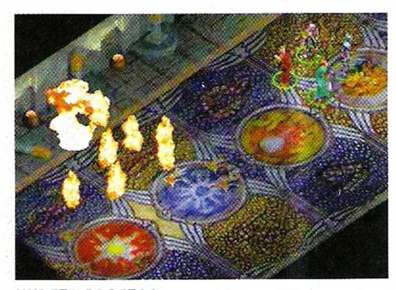
verbesserte Version der *Baldur's Gate*-Engine, die durch OpenGL-3D-Unterstützung Bildauflösungen von 800x600 Bildpunkten ermöglicht und das Geschehen auf dem Monitor durch neue Lichteffekte, transparentes Wasser und einen echten 3D-Fog-of-War optisch etwas aufpoliert. Das Ergebnis wird zwar sicherlich keinen Special-Effects-Oscar gewinnen, unterstreicht die Stimmung des Spiels aber sehr gut. Gleichzeitig hat die dezente optische Gestaltung auch den Vorteil, dass *Shadows of Amn* auch auf schwächeren Rechnern problemlos laufen wird – momentan dürfte ein handelsüblicher Pentium 200 mit 32 MB RAM genügen, um in die märchenhafte Fantasy-Welt einzutauchen. Ein ähnlich kurzes Vergnügen wie das vor einigen Monaten erschienene Add-On *Legenden der Schwertküste* wird *Baldur's Gate 2* sicherlich nicht werden. Über 100 Aufträge, Missionen und Quests wird Ihr Held im Laufe seiner Karriere bewältigen müssen. Einige davon sind in wenigen Minuten zu lösen, andere brauchen Stunden und ein paar dürften Sie durchaus mehrere Abende hintereinander beschäftigen. Insgesamt geht man schon jetzt von einer Gesamtspielzeit von über 100 Stunden aus. Wem das noch nicht reicht, der kann sich auch in ausufernden Multiplayer-Schlachten vergnügen: Bis zu sechs Mitspieler können eine Party bilden – derjenige, der eine Partie über Netzwerk oder Internet gestartet hat, ist dabei automatisch der Anführer der Gruppe, die anderen Teilnehmer begleiten ihn auf seiner Reise. Allzu viele Features sollte man hier aber nicht erwarten – für die Entwickler liegt der Hauptaspekt von *Shadows of Amn* klar auf der Einzelspieler-Kampagne. Die wahre Herausforderung für Multiplayer-Fans kommt dann erst Ende 2000 mit *Neverwinter Nights*, an dem Bioware momentan ebenfalls arbeitet. Bis dahin vergeht allerdings noch einige Zeit – und auch auf den *Baldur*-Nachfolger müssen wir noch ein wenig warten: *Baldur's Gate 2* wird voraussichtlich erst im Herbst in den Läden stehen.

Andreas Sauerland

MASSENKEILEREI In diesem düsteren, stimmungsvoll ausgeleuchteten Kellerloch treffen Sie auf eine Horde feindlicher Krieger.



SCHWELLENANGST Durch dieses magische Portal naht unheilvoller Besuch.



KURZER PROZESS Feuerbälle gehören zu den geläufigsten und einfachsten Zaubern.

Krimis zum Selberschreiben

Die Simulation einer durch und durch verkommenen Stadt bietet eine riesige Spielwiese für Hobby-Kriminologen.

■ ENTWICKLER **Mucky Food** ■ VERTRIEB **Eidos** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Januar 2000** ■ SONSTIGES **Das Team besteht aus ehemaligen Bullfrog-Mitarbeitern**

QUICKIE

Was ist ein Mucky Foot?
Ein schmutziger Fuß und das Ergebnis eines Katerfrühstücks. Nach einer durchzechten Nacht, in der ein Name für das Team gesucht wurde, lief im Fernsehen *Asterix in Amerika*. In dem Film trat ein Indianerstamm namens Mucky Foot auf.

Wo ist der Unterschied zwischen *Urban Chaos* und *Metro-Police*?
In *Urban Chaos* sind die Missionen nicht linear und werden zur Spielzeit aus einem Pool möglicher Verbrechen berechnet.

Erinnern Sie sich noch an *Metro-Police*? Das Action-Adventure, das eine ganze Stadt mit individuellen Einwohnern sowie eine kaum vorgezeichnete Krimi-Handlung versprach und das alles nicht einhielt? *Urban Chaos* scheint das Spiel zu werden, das all dies bieten kann.

In einer kleinen Stadt herrscht das Böse. Die Straßengangs, die bislang von der Polizei in Schach gehalten werden konnten, haben sich einer mysteriösen Sekte angeschlossen und beginnen langsam aber sicher, die Stadt ins Chaos zu stürzen. In der Erwartung des bevorstehenden Armageddon begehen die Banden zahllose Diebstähle, Erpressungen und Morde. Als Darcy Stern, eine frisch gebackene Streifenpolizistin, hat der Spieler in dieser Situation die Aufgabe, nach dem Rechten zu sehen. Um die Bevölkerung zu beruhigen, bekommt sie von ihrem Vorgesetzten zunächst den Auftrag, das eine oder andere Bandenmitglied zu verhaften und einen Verkehrsunfall zu regeln. Wer nun Dienst nach Vorschrift macht, kommt nicht weit. In den verdreckten Gassen abseits der Hauptstraßen finden sich Zeugen, potenzielle Informanten oder gar neue Verbrechen. Nur wer in diesem Schmutz stochert, wird letztendlich die Stadt vor dem Untergang bewahren können.

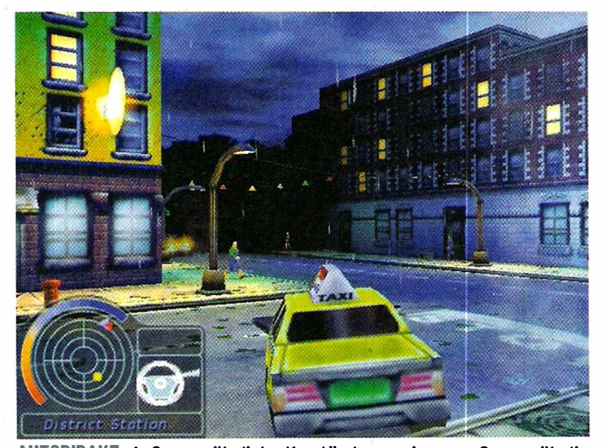
Mit *Urban Chaos* hofft das neue Entwicklerteam Mucky Foot, das Genre der Action-Adventures neu zu definieren. Obwohl das Spiel in einzelne Missionen aufgeteilt sein wird, läuft die (bis dato noch streng geheime) Handlung keineswegs linear ab. Welche Aufträge zu erledigen sind, wird der Spieler durch seine Entdeckungen selbst bestimmen. Auch die Wahl der Ermittlungspraktiken wird nicht vom Programm bestimmt, der Einsatz von Gewalt und illegalen Methoden ist ebenso gestattet wie ein streng vorschriftsmäßiges Handeln. Ermöglicht wird dies unter anderem durch mehrere Spielfiguren. In späteren Missionen hat der Spieler die Wahl, Darcy Stern im Polizeirevier zu lassen und den erfahrenen, etwas brutalen Roper McIntyre für die Verbrechensbekämpfung einzusetzen. Seine Verhörmethoden machen die Polizei bei der Bevölkerung zwar nicht gerade beliebt, letztendlich ist es aber der Erfolg, der zählt.

Das Team von Mucky Foot besteht aus erfahrenen Programmierern, die mit den Bullfrog-Titeln *Syndicate*, *Magic Carpet* und *Theme Park* ihre Sporen verdient haben. Die Erwartungen an ihr Erstlingswerk sind entsprechend hoch, doch das Team um Mike Diskett lässt sich davon nicht beirren. Mit der selbst erstellten Spiel-Engine kann Mucky Foot jedenfalls Zeichen setzen. So wird Herbstlaub von vorbeifahrenden Autos aufgewirbelt, in Pfützen spiegelt sich eine verzerrte Umgebung und die Verkehrsteilnehmer befolgen sämtliche Verkehrsregeln. Beispielsweise halten die Fahrzeuge vor einem Zebrastreifen, sobald ein Passant die Straße überqueren möchte. Man sollte sich aber gut umschauen, wenn man an einer anderen Stelle die Straßenseite wechseln möchte: Während eines kurzen Spiels wurde Darcy Stern bei einem unvermittelten Schwenk auf die Fahrbahn überfahren – von einem Krankenwagen.

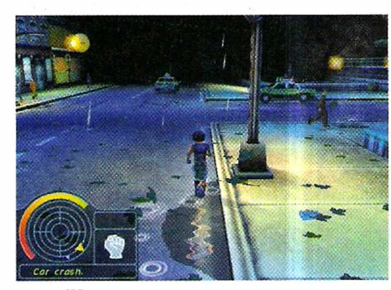
Harald Wagner



ZEUGENVERNEHMUNG Würde sich Darcy Stern nur auf derart zwielichtige Zeugen verlassen, wäre ihre Karriere schnell beendet – und die Stadt dem Untergang geweiht.



AUTODIDAKT Außergewöhnliche Umstände erzwingen außergewöhnliche Mittel. In manchen Einsätzen ist es nötig, Autos „auszuleihen".



FRAU IM SPIEGEL In den transparenten Wasserpfützen spiegelt sich die Umgebung.


BESESSEN Urban Chaos ist das einzige Spiel, in dem sich die Spielfigur setzen kann.

Leben und Sterben in L.A.

Die Polizei, dein Freund und Helfer: Kämpfen Sie an vorderster Front gegen das Verbrechen in der U.S.-Metropole.

■ ENTWICKLER **Sierra** ■ VERTRIEB **Havas** ■ VORRAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Dezember 1999** ■ SONSTIGES **Drittes Spiel, drittes Konzept**

QUICKIE

Ist SWAT 3 ein klassischer Ego-Shooter?
Nein. Das Spiel belohnt den kühlen Taktiker, nicht aber schießwütige Berserker. Wer nicht vorsichtig und geschickt vorgeht, liegt bald auf dem Heldenfriedhof.

Wie realistisch wird SWAT sein?
Das LAPD unterstützte die Programmierer maßgeblich. SWAT-Veteranen brachten ihre Erfahrung in die Entwicklung des Spiels mit ein.

Der dritte Teil der bisher nur mäßig erfolgreichen Polizisten-Saga schlägt eine ganz andere Tonart an als seine Vorgänger. SWAT 3 ist eine taktische Simulation und erinnert nicht nur entfernt an den Überraschungserfolg Rainbow Six.

Fortsetzungen populärer Computerspiele sind so unvermeidlich wie die Frage nach dem Führerschein bei einer Polizeikontrolle. Normalerweise werden Nachfolger nach einem relativ festen Muster gestrickt: Mit verbesserter Grafik, neuen Einheiten und schöneren Zwischensequenzen sollen die Fans bei der Stange gehalten werden. Im Kern allerdings wird sich auch der dritte oder vierte Teil nicht wirklich vom dem Rezept entfernen, das das Ausgangsprodukt erfolgreich machte. Die *SWAT*-Serie von Sierra macht hier eine Ausnahme. Dem ersten Teil merkte man noch deutlich die Verwandtschaft zur klassischen *Police Quest*-Reihe an. Der Spieler klickte sich durch eine Art Adventure aus Filmsequenzen mit kleinen Ballereinlagen, und musste pingelig genau auf das Einhalten der Dienstvorschrift achten. Teil zwei versetzte Sie in die Rolle des Kommandanten: Wie in einem Strategiespiel betrachteten Sie die Action von schräg oben und gaben Ihren Mannen per Mausklick die Befehle. Gleichzeitig galt es auch noch, in einer Art SWAT-Manager das Budget der Abteilung im Auge zu behalten. Mit *SWAT 3 – Close Quarters Battle* geht Sierra völlig neue Wege. Das Spiel läuft nun komplett in 3D ab, und Sie sind wieder als Mitglied eines



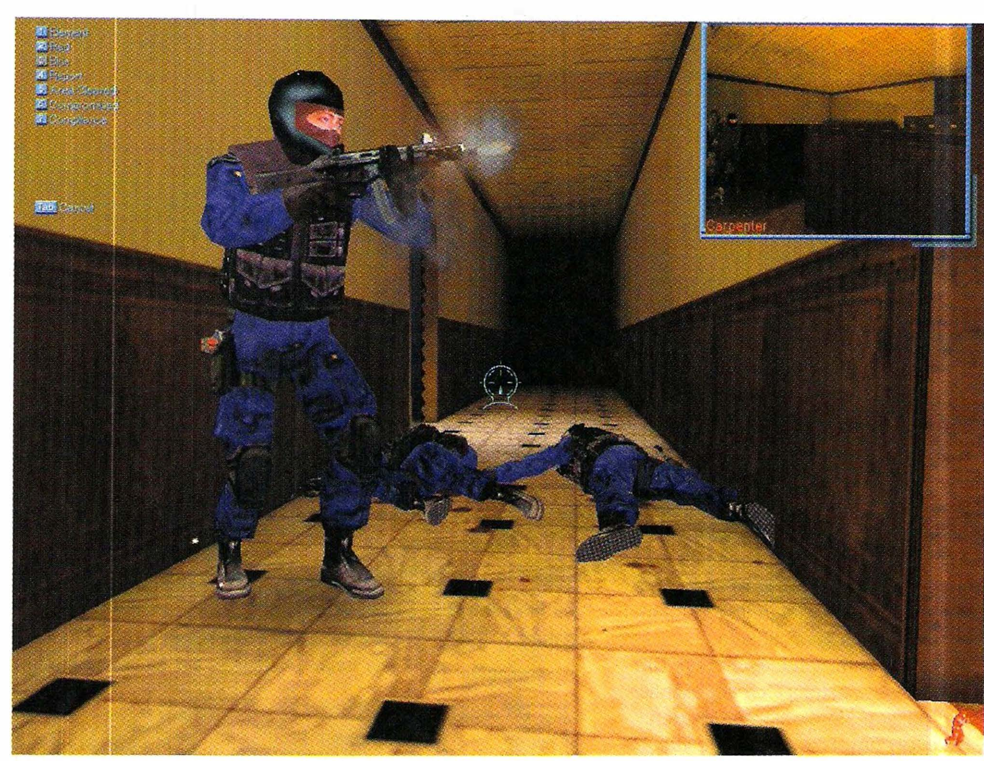
■ **FEUER FREI!** Obwohl SWAT 3 allzu forschen Umgang mit dem Schießeisen nicht belohnt, lässt sich oft der Einsatz von Gewalt nicht vermeiden.

Fünf-Mann-Teams unterwegs auf Gangsterjagd. Ein Schelm, wer jetzt an *Rogue Spear* oder *Rainbow Six* denkt. Bevor Sie zur Hatz auf die bösen Buben blasen, muss zunächst das Team aufgestellt und ausgerüstet werden. Entscheiden Sie sich für den Karrieremodus, dürfen Sie auch noch Ihr elektronisches Alter Ego konfigurieren, das hat jedoch auf das Verhalten der Figur im Spiel keinen Einfluss.

SWAT 3 nimmt, wie die Vorgänger, das Polizeihandwerk sehr ernst, und so erhalten Sie vor jedem Einsatz detaillierte Informationen zur Lage. Unter anderem liefert das Spiel Einzelheiten über die Art des Vergehens, den Ort, die Verdächtigen und ihre Waffen. Die meisten SWAT-Einsätze finden in geschlossenen Räumen statt. Wenn sie Glück haben, existieren Grundrisszeichnungen des zu erstürmenden Gebäudes; Satellitenkarten und Wegpunktplanung à la *Rogue Spear* werden in *SWAT 3* keine Rolle spielen.

Sobald Sie sich mit den Umständen des Verbrechens vertraut gemacht haben, statten Sie sich und Ihr Team entsprechend aus. Das Spiel bietet insgesamt fünf Feuerwaffen, von der 45er Colt Halbautomatik bis hin zur schallgedämpften Maschinenpistole. Außerdem schleppen Ihre Mannen jede Menge High-Tech-Equipment mit sich herum. So befinden sich unter anderem CS-Gasgranaten, Sprengsätze und ein Universal-Dietrich in Ihrem gut gefüllten Inventory.

Sind alle fünf Spezialisten ausgerüstet, versetzt Sie ein Mausklick an den Ort des Geschehens. Sie steuern den Anführer des Eliteteams und dirigieren per Tastaturbefehl Ihre Untergebenen durch die Levels. *SWAT 3* simuliert die Arbeit der amerikanischen Sondereinheit sehr genau. Befinden Sie sich beispielsweise vor einer Tür, gibt es mehrere Möglichkeiten um den Raum zu sichern. Bei heiklen Geiselnahmen sollten Sie zum Beispiel besser erst mit Ihrem Teleskopspiegel den Raum hinter der Tür überprüfen,



OFFICER DOWN! Beim Öffnen einer Tür wurde das Team von Gangstern überrascht. Während zwei unserer Kollegen verletzt am Boden liegen, eröffnet ein dritter das Feuer auf die Killer.

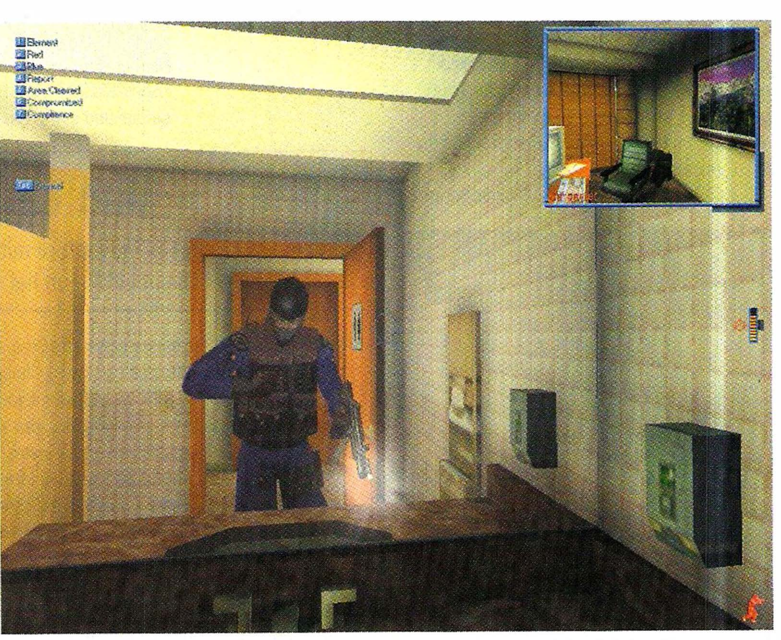
Taktische Geiselbefreiungen vom Feinsten. SWAT 3 bietet neben exzellenten Grafiken ein ausgeklügeltes Kommandosystem.

anstatt mit gezückter Waffe einfach hineinzustürmen. Das Team bewegt sich in zwei verschiedenen Modi: Stealth oder dynamisch. Normalerweise beginnt Ihr Team im Stealthmodus, die Polizisten bewegen sich hier vorsichtiger und verzichten weitgehend auf selbstständige Aktionen. Sobald das Team allerdings entdeckt wird oder Schüsse fallen, gehen Ihre Mannen zum dynamischen Modus über. Jetzt öffnen und „säubern" sie selbst größere Räume im Alleingang. Wer stets die Kontrolle über sein Team haben will, dirigiert mit dem Befehlsmenü die Kollegen nach Lust und Laune durch die Levels. Je nach Situation verändern sich die Tastaturbefehle und in verschiedenen Untermenüs können Sie Ihre Instruktionen präzisieren.

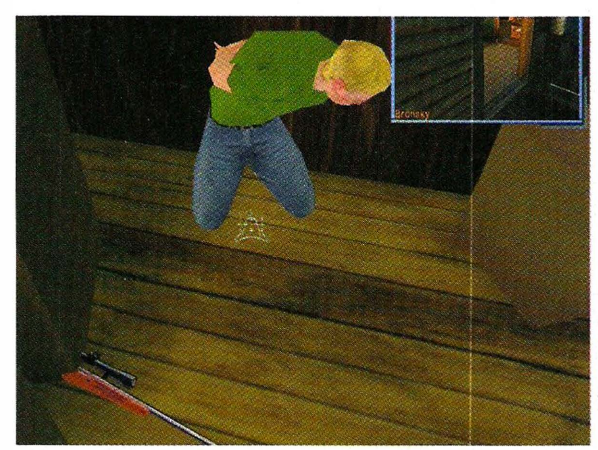
SWAT 3 spielt in einer detaillierten 3D-Welt, die von äußerst realistisch dargestellten Charakteren bevölkert wird. Besonders beeindruckend war bereits in der Vorabversion die Mimik der Darsteller: Verhaften Sie eine unschuldige Zivilperson, wird diese sich



GAME OVER Das unrühmliche Ende einer Polizistenkarriere. Der fiese Terrorist hat Sie einfach hinterrücks erschossen.



EITLER POLIZIST Ein Blick in den Spiegel zeigt den hohen Detailgrad der Spielgrafik. Hier schauen wir uns selber beim Nachladen der Maschinenpistole zu.



SNIPER! Dieser durchgeknallte Heckenschütze ist unter Kontrolle. Jetzt müssen Sie nur noch seine Waffe sicherstellen.

lauthals beschweren und Sie mit einem empörten Blick strafen. Die Liebe zum Detail geht hierbei so weit, dass die Figuren beim Zielen ihre Augäpfel bewegen und sogar blinzeln.

Zurück zum Spielgeschehen: Um einen Einsatz erfolgreich abzuschließen, müssen Sie die vorgegebenen Ziele – oft unter Zeitdruck – erfüllen. In den meisten Missionen bedeutet das, unschuldige Zivilisten zu beschützen und die Aggressoren entweder zu verhaften oder mit Waffengewalt unschädlich zu machen. Dabei bekommen Sie es mit kurdischen Separatisten ebenso zu tun wie mit durchgedrehten Familienvätern, die im Keller an Rohrbomben basteln.

Obwohl der erste Release des Spiels nur für Einzelspieler geeignet sein wird, müssen sich Netzwerkspezialisten keine Sorgen machen. Sierra will zu einem späteren Zeitpunkt einen Multiplayerpatch nachliefern, der eventuell auch einen Leveleditor enthalten soll.

SWAT 3 soll pünktlich zu Weihnachten in den Regalen stehen und macht bereits jetzt einen hervorragenden Eindruck. Wie sich das Spiel gegen die etablierte Konkurrenz schlägt, erfahren Sie in der nächsten PC Games.

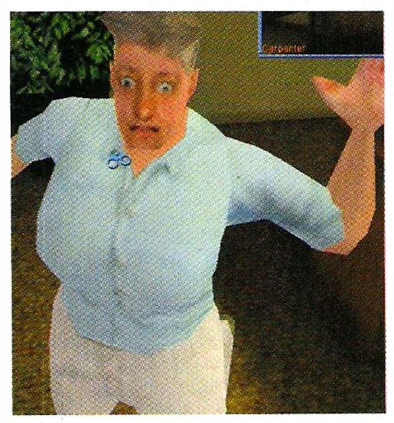
Thomas Borovskis

Rogue Spear und Konsorten müssen sich warm anziehen. SWAT 3 hat eindeutig das Zeug zur Genrereferenz.

ALLES IM BLICK Die Mitglieder des SWAT-Teams schauen angespannt auf die vor ihnen liegende Treppe. Achten Sie auf die unterschiedlichen Blickrichtungen der Polizisten.



FACHGERECHT VERSCHNÜRT Sowohl Geiselnehmer als auch Geiseln wurden in Handschellen gelegt und erwarten nun ihren Abtransport vom Tatort.



EMOTIONEN Diese Dame ist außer sich vor Wut und zeigt das auch überdeutlich.

SWAT – Die Elite der U.S. Polizei

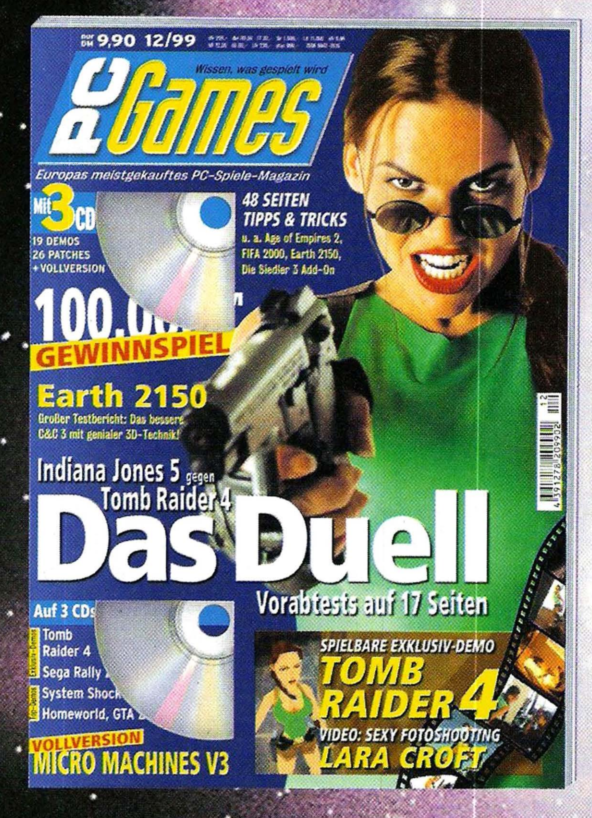
Was ein klassisches PC-Adventure mit der Gründung der berühmten Spezialeinheit zu tun hat, lesen Sie hier.



Als Reaktion auf Heckenschützenattacken, die in den späten Sechzigern während der Watts-Unruhen Los Angeles schockierten, wurde das Special Weapons and Tactics Team gegründet. Darryl Gates, der später der Vater der *Police Quest*-Serie werden sollte, war maßgeblich an der Entstehung der Spezialeinheit beteiligt. Die Mitarbeiter dieser Abteilung sind allesamt Freiwillige mit einschlägigen Erfahrungen in Anti-Terror-Arbeit. SWAT-Teams benutzen spezielle Waffen und außergewöhnliche Methoden, um mit den schwierigsten Situationen fertig zu werden und sind aus den gewalttätigen Großstädten Amerikas nicht mehr wegzudenken.

Die ABOka





Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas meistgekauftes PC-Spiele-Magazin

Wissen, was gespielt wird

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC MEDIA AG**, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.

- ☐ JA, ich möchte das **PC Games-Abo** mit CD-ROM. (DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900.-/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion. (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe; ÖS 1.435,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games und PC Games PLUS.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie(n): Für ein PC Games-Abo bitte nur eine Prämie, für ein PC Games-PLUS-Abo zwei Prämien ankreuzen!

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

- ☐ **„GTA 2" (Art.-Nr.: 1193)**
- ☐ **„Star Wars – Episode 1" (Art.-Nr.: 1189)**
- ☐ **„FIFA 2000" (Art.-Nr.: 1194)**
- ☐ **„Pharao" (Art.-Nr.: 1195)**

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games oder PC Games PLUS!

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

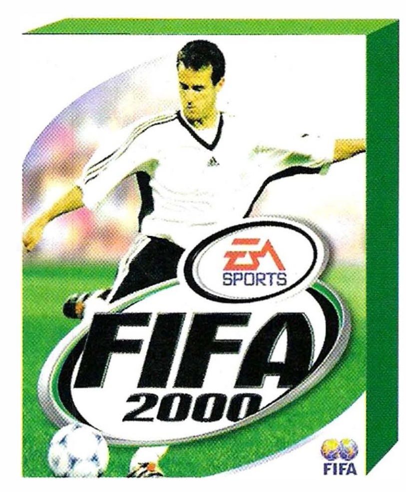
- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
  Kreditinstitut:
  Konto-Nr.
  BLZ
- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3G209

lypse naht!

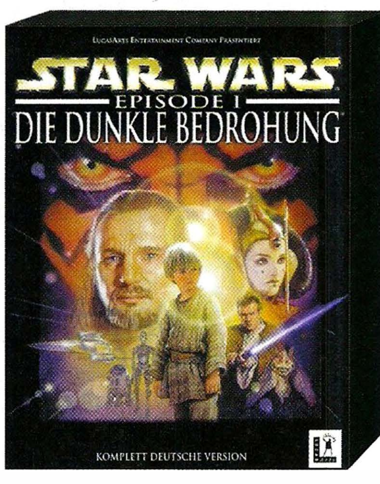
Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann als Dankeschön zwischen vier Prämien wählen.

Bei Abschluss eines PC Games-PLUS-Abos (mit monatlicher Vollversion) erhalten Sie sogar zwei der abgebildeten Spiele.



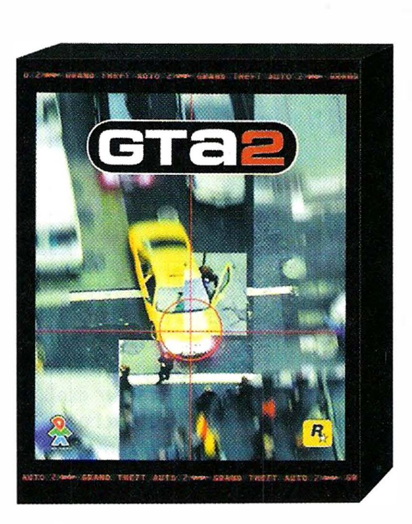
FIFA 2000 setzt neue Maßstäbe in Sachen Computer-Fußball. Spielen Sie mit den 42 besten Teams des Jahrhunderts, einschließlich den von EA SPORTS™ gewählten Top-10-Teams aller Zeiten. Willkommen im neuen Jahrtausend!

Systemvoraussetzungen:
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM



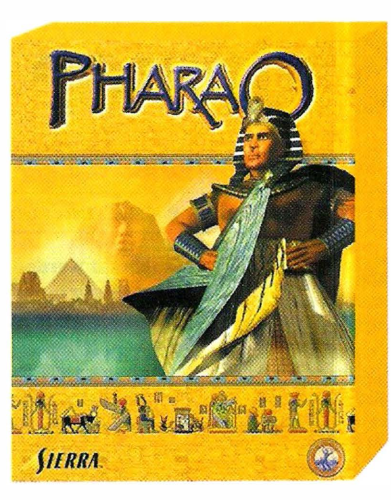
Wer im Kinofilm war, sollte dieses 3D-Adventure auf keinen Fall verpassen: In einem spannenden Abenteuer, das sich eng an der Filmvorlage orientiert, helfen Sie Obi-Wan Kenobi und seinen Freunden, die Galaxis vor der Vernichtung zu bewahren!

Systemvoraussetzungen:
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM



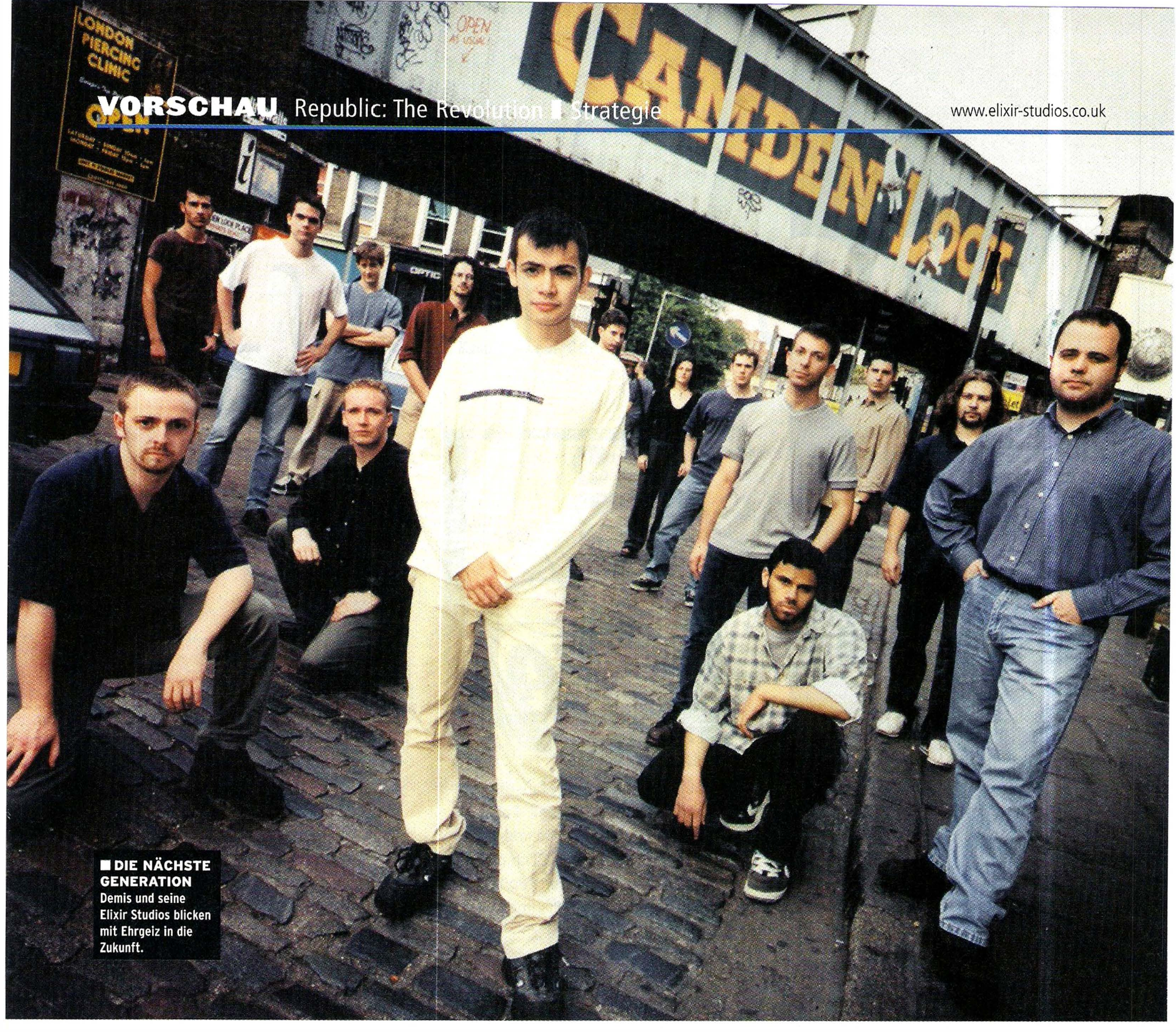
Erbitterte Bandenkriege in futuristischen Großstädten und geballte Action – das ist *GTA 2*! Spielen Sie skrupellos Verbrecherorganisationen gegeneinander aus! Wilde Autoverfolgungsjagden und viel schwarzer Humor erwarten Sie!

Systemvoraussetzungen:
Pentium II 233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM



Prächtige, hochauflösende Grafik, eine einfache Steuerung und einsteigerfreundliche Missionen machen den neuesten Knüller von Impressions zu einem Highlight dieses Spieleherbstes.

Systemvoraussetzungen:
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM



■ **DIE NÄCHSTE GENERATION** Demis und seine Elixir Studios blicken mit Ehrgeiz in die Zukunft.

Stürmer und Dränger

Demis Hassabis, Intelligenzphänomen und ehemaliger Partner von Peter Molyneux, realisiert in London eine Sensation.

■ ENTWICKLER **Elixir Studios** ■ VERTRIEB **Eidos Interactive** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Ende 2000** ■ SONSTIGES **Neuartiges Spielkonzept**

QUICKIE

Was hat Demis, das ich nicht hab'?
Ein Gehirn wie Newton und Millionen im Säckel.

Was sagt Peter Molyneux zu Republic?
Seine Privatpräsentation steht noch bevor.

Was ist Novistrana?
Ein fiktives Russland, in dem Arbeit manchmal sogar bezahlt wird.

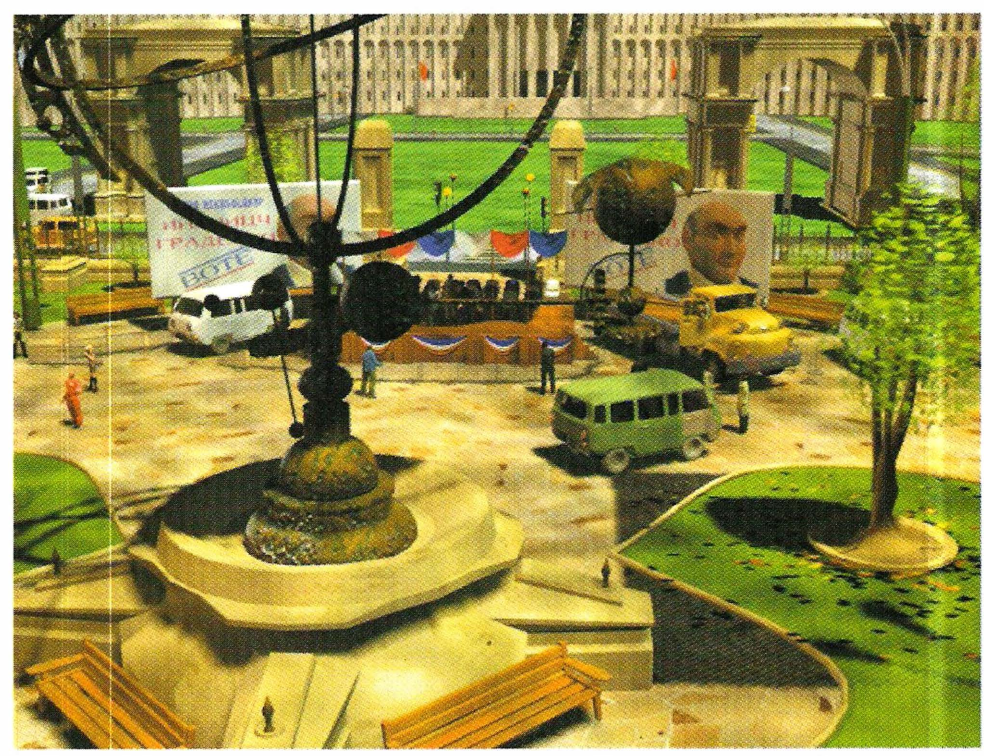
Manchmal werden Visionen ohne Vorwarnung plakatiert. Anfänglich wirken sie zwar wie die üblichen Phrasen, Standardgeschwätz. Plötzlich aber knallt ihre Tragweite ins Bewusstsein, dass einem Hören und Sehen vergeht. Was bleibt, ist dann eine Frage: Kann das wahr werden? Black & White war eine solche Vision. Republic ist eine weitere.

Nur eine Hand voll Vertreter der internationalen Presse waren zugegen, als Demis Hassabis den Schleier lüftete. Er wollte es langsam angehen lassen mit seinem ersten eigenen Großprojekt, die Informationen sorgsam streuen. In absehbarer Zukunft aber wird sich der Trubel fraglos mehren.

Republic: The Revolution soll schließlich nichts Geringeres werden als die ruckelfreie 3D-Simulation des fiktiven Landes Novistrana. 2.000 Quadratkilometer groß, bevölkert von einer gestrichenen Million Menschen plus Innenleben. Bumm! Ungefähr in diesem Stil stellte Demis die Zahlen in den Raum, um dann grinsend auf Reaktionen zu warten. Als diese zögerlich ausfielen, begann er sachlich auszuführen, was die Spielewelt in eine neue Dimension katapultieren könnte. Die Idee: Als konturloser Lokalpatron beginnen Sie gemeinsam mit Ihrer rechten Hand, immer mehr Dorfleute für sich einzunehmen. Schleichende Gehirnwäsche lautet die Losung – jener unterzieht man die Bevölkerung zum Beispiel durch Bestechung, durch Pressepropaganda, durch Drohungen oder das seriöse Angebot einer Arbeitsstelle. Beliebig können Sie in die Rolle eines Politikers hineinwachsen, in die einer religiösen Ikone, eines Wirtschaftsmoguls, eines Kriminellen oder eines Militärgenerals. Kein einsamer Mausklick bestimmt, zu welchem dieser Genossen Sie mutieren, sondern Ihr Vorgehen. Mischcharaktere wie geschäftstüchtige Geistliche mit politischen Ambitionen und Militärerfahrung dürften somit die Regel werden. Sie möchten Gläubige auf Ihre Seite ziehen? Sofern Sie genug Einfluss haben, kein Thema. Der Pabst schaut eben kurz vorbei, um Ihre persönlichen Neider zu verteufeln, Ihre Seligkeit zu lob-

preisen oder Spenden für „die gute Sache" zu erbitten. Es mangelt Ihnen an Macht? Bauen Sie ein Firmenimperium auf oder zetteln Sie medienwirksam politische Intrigen an. Nachdem das Provinzkaff unter Kontrolle ist, greifen Sie nach dem nächsten Territorium und bauen sich schrittweise einen Stab Vertrauter auf. Logisch, einem Erpresser dürfte dieser notwendige Schritt schwer fallen – dafür muss beispielsweise ein Politiker in der Wahl seiner Methoden Vorsicht walten lassen. Das Chancenverhältnis bleibt für alle Spielertypen ausbalanciert.

Je schneller sich die Machtspirale dreht, desto rabiater werden allseits die Ellebogen ausgefahren. Mit dem Ziel im Auge, eine Großstadt einzunehmen, darf man etwa den Polizeichef korrumpieren, um anschließend Krawalltrupps auszusenden. Als „Förderer des Gesetzes" wären Sie in diesem Fall der einzige, der den Bürgern wieder Frieden schenken könnte. Ergo: Ihre Anhängerschar würde jäh an Größe gewinnen. Zahllose andere Taktiken sind denkbar, möglichst jede Nuance der Diplomatie will Demis einbinden. Damit Ihnen mitten in derlei Offensiven kein Dolchstoß von hinten widerfährt, können Sie regionale Alltagsgeschäfte an Manager delegieren, die nach Ihren Richtlinien stumm handeln, in kritischen Situationen aber Alarm schlagen. Der letztendliche Spielzweck: Der Präsident soll von seinem Lederstuhl geputscht werden, egal, mit welchen Mitteln. Ein einfaches Unterfangen? Mitnichten. Gleichzeitig versuchen 15 andere Fraktionen, an das Staatszepter zu gelangen – menschlich im Netzwerk oder mit Künstlicher Intelligenz gespeist im Solomodus. Außerdem verfügt der amtierende Würdenträger ebenfalls über gewisse Optionen – und auffälligen Emporkömmlingen wird er sich bevorzugt widmen. Taktische Finesse mausert sich so zum

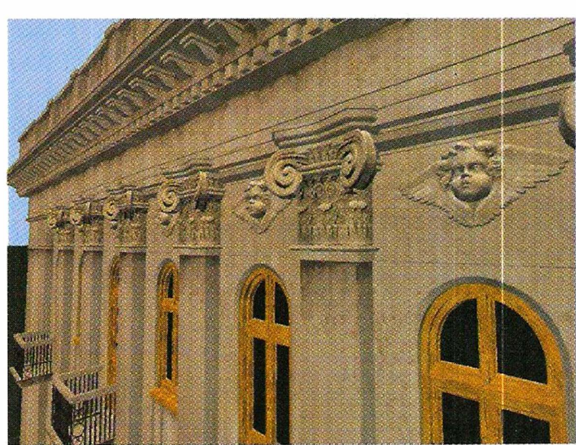


REINE UTOPIE? Belebte Plätze und komplexe Kunstwerke wie in dieser Studie sollen die Regel werden. Besonders die unzähligen runden Oberflächen lassen staunen. Sollte die Umsetzung glücken, bedeutet das einen Quantensprung.

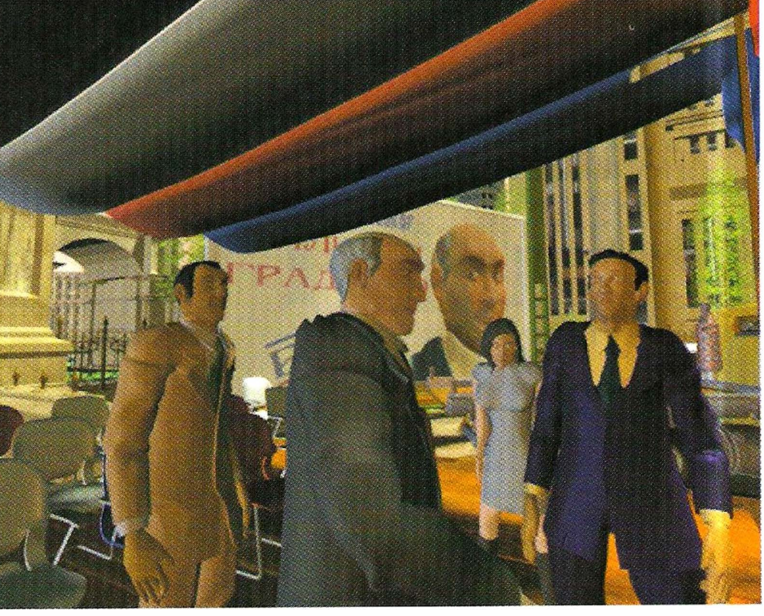
2.000 Quadratkilometer Erde, überall einsehbar bis zum Gewinde jeder Schraube: der helle Wahnsinn für Digitalarchitekten.

Maß der Dinge. Wie *Republic* im Endeffekt abläuft, können Sie selbst beeinflussen. Wenn Sie Details den Managern überlassen, die sich rollenspielartig steigern, tendiert der Titel in Richtung Politstrategie. Tauchen Sie dagegen in die Tiefe jeder Straßenschlacht ab, um Ihren tobenden Mob eigens zu dirigieren, wandelt sich das Ganze zur actionreichen Taktikorgie. In Bestechungsszenen könnten Sie sogar bestimmen, welchen Ton Ihr Platzhalter gerade anschlagen soll.

Alles nett. Was aber mag *Republic* zur Sensation machen? Zwei Faktoren in Demis' Vision: Grafik und Künstliche Intelligenz im harmonischen Duett. Letztere alleine soll bereits alles bloßstellen, was sich bislang als KI bezeichnet. Nicht nur, dass sämtliche Menschen unterschiedlich aussehen werden, sie werden auch – unter Berücksichtigung prägender Faktoren wie Abstammung und Erziehung – jeweils eigene Persönlichkeiten entwickeln. Jede Figur verfügt somit über eine



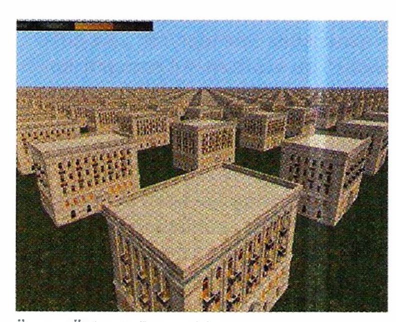
ENGELBENGEL Jedes dieser 3D-Cherubgesichter besteht aus einer Unzahl an Polygonen. Ähnliche Reliefs finden sich allenthalben.



VERHANDLUNGSSACHE Ihre „charismatischen" Mittelsmänner werden im persönlichen Kontakt versuchen, Schlüsselfiguren zu gewinnen – mit Hilfe aller denkbaren Instrumentarien ...



UNENDLICHE POLYGONENFLUT Demis Hassabis: „Unsere Künstler waren geschockt, als sie das Potenzial unserer neuen Technologie erkannten." Kein Wunder! Oder wären Sie versessen darauf, Metropolen Stein für Stein aufzubauen?



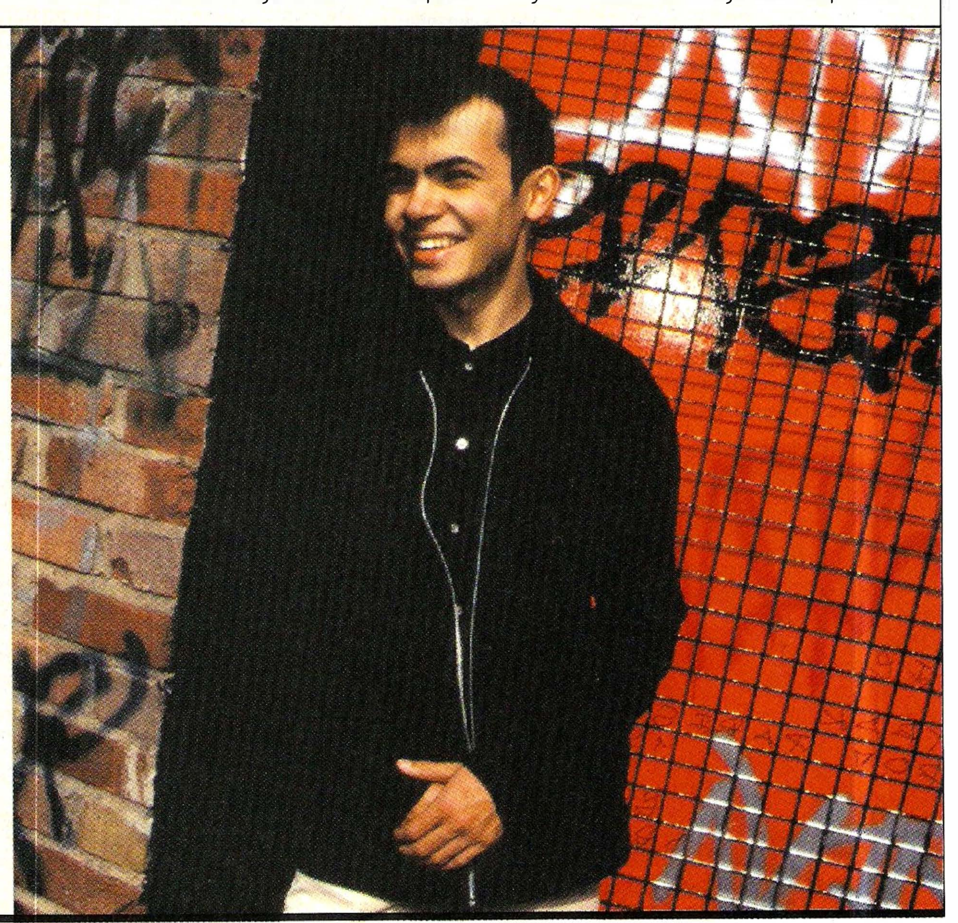
ÜBERWÄLTIGENDE MASSE Städte dieser Größenordnung gibt es auf 2.000 km² Fläche.

individuelle Lebensanschauung, Flexibilität, Aufrichtigkeit, Beharrlichkeit, Linientreue, Cleverness und so fort. Alle Personen haben ferner ihren eigenen Tagesablauf, führen ein autonomes Leben und reagieren auf Maßnahmen des Spielers allein ihrem Charakter sowie den Umständen entsprechend, was sie zum schier unberechenbaren Element macht. Zwei weitere Aspekte der KI führte Demis am Bildschirm vor: Den Orientierungssinn der Einheiten und wie sie Formationen bilden. Die Situation: ein Aufstand im Stadtkern. Randalierer spurten auf eine neutrale Gruppe

Wer ist Demis Hassabis?

Ein quirliger, zierlicher Derwisch posaunt eine ehrgeizige Vision heraus. Mal eben will er die Spielebranche vollständig umkrempeln. Er lacht viel und sprüht pausenlos vor Wortwitz und Lebensfreude. Da kommt irgendwann die skeptische Frage auf: Kann der Junge überhaupt etwas?

Er kann. Auf der königlichen Insel gilt der heute 22-Jährige seit langem als Wunderkind. Die *Times* schrieb beispielsweise: „Würde Gehirn Geld bedeuten, die Elixir Studios wären bereits eine der reichsten Firmen der Welt." Im Alter von 12 Jahren galt Demis als weltbester Schachspieler seiner Altersklasse, nahm sogar an den britischen Meisterschaften teil. Mit 15 machte er das englische Pendant zum Abitur, um wenig später einen Platz in Peter Molyneux' Bullfrog-Team zu erhaschen. Der Chef wurde zum Mentor; gemeinsam entwickelten sie den Bestseller *Theme Park*, weltweit inzwischen Bestandteil von über vier Millionen Haushalten. Danach wandte sich Demis erneut der Bildung zu, schrieb sich in Cambridge ein und erreichte in Rekordzeit einen zweifach prämierten Abschluss im Studiengang Computerwissenschaften – mit dem Schwerpunkt „Künstliche Intelligenz." Es folgten die produktive Wiedervereinigung mit Vaterfigur Peter bei Lionhead, zwei Gesamtsiege in der jährlichen Mind Sports Olympiad, einer Weltmeisterschaft im Brettspiel, und schließlich die ambitionierte Gründung der eigenen Firma. Demis über seine Zukunft: „Ich sehe Spiele als Trainingsfeld, um später die Künstliche Intelligenz handfest erforschen zu können."
Soweit fürs Erste. In der nächsten Ausgabe werden wir das „Wunderkind mit der Elfenfigur" aus einem weit persönlicheren Blickwinkel präsentieren.



zu, um sich vor Sicherheitskräften zu verbergen. Diese erhalten ihrerseits den Befehl, dem Pack nachzujagen. Sie formen also einen Keil und stoßen in den Pulk, die Aggressoren stets im Visier. Friedliche Bürger werden dagegen fehlerfrei umtanzt. Die Bagage ist indessen ähnlich gewitzt, teilt sich auf und flieht in Splittergruppen. Wiederum muss die Polizei nach neuen Mustern vorgehen. All das geschieht binnen Sekunden. Bemerkenswert ist, dass die Figuren im größten Chaos nicht die Orientierung verlieren – man denke im Vergleich an *C&C*-Einheiten –, sondern ihr Ziel in Windeseile erreichen.

Grafisch mutet Republic an wie der reinste Größenwahn. Fantasieren Sie im Gleichschritt: Aus dem All betrachten Sie ein Land von erwähntem Ausmaß. Die Ansicht gleicht einem Satellitenfoto. Sobald Sie die entsprechende Taste drücken, fährt die Kamera einem beliebigen Punkt am Boden entgegen. Zunächst sind Berggipfel zu erkennen, dann eine Stadt, Häuser, Bäume, Menschen. Mitten auf dem Marktplatz befindet sich ein stählernes Kunstwerk aus vielerlei geometrischen Formen. Sie konzentrieren sich auf ein Gebäude, zoomen heran, um Blumen auf einem Fenstersims zu inspizieren, Steinreliefs im Jugendstil an der Fassade, Belüftungsanlagen samt Ventilator – und sogar deren Befestigungsschrauben im Großformat. Alles dreidimensional und detailverliebt dargestellt. Imposant ist das bezogen auf ein Haus. Wahnwitzig im Hinblick auf ein dicht besiedeltes Land. Vor allem, wenn man bedenkt, dass kein Gegenstand in dieser Welt auf Rundungen verzichten muss.



KLEINE ERPRESSUNG UNTER FREUNDEN Sie können bestimmen, in welchem Ton Ihr Platzhalter sprechen oder wie viel Geld er anbieten soll. Ansonsten handelt er nach eigenem Gutdünken, während Sie wichtigere Dinge erledigen.

Bislang ist nicht einmal die Hälfte des Beschriebenen grafische Realität. Wohl aber eine mächtige Metropole, in der man sich vom Detailgrad und der Perfektion der Häuser überzeugen kann. Demis: „Wir haben eine Engine entwickelt, die eine unbegrenzte Zahl an Polygonen darstellen kann – ohne jede Performanceeinbuße. Das erste Mal wird das Design durch die Fähigkeiten des Künstlers beschränkt und nicht durch die Technik." Geplant sind zudem spiegelnde Fenster, im Wind wehende und fallende Blätter, Schnee und Regen, Tag- und Nachtzyklen sowie explodierende Bomben, deren Splitter alles Umstehende physikalisch korrekt beeinträchtigen. Die Zaubermaschine hinter all dem nennt sich „Totality" und stellt eine Weiterentwicklung der *Black & White*-Technologie dar.

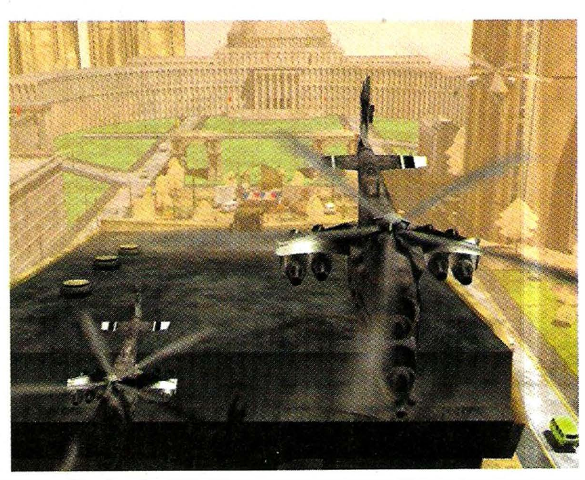
Dass eine KI Massendemonstrationen in Echtzeit berechnen kann, klingt utopisch. Es wird aber trotzdem wahr!

Drei waghalsige Versprechen zum Schluss: Die Steuerung soll kinderleicht von der Hand gehen, als Hardware-Minimum gibt Demis einen starken Pentium II an, ferner möchte er das Projekt Ende 2000 bereits abschließen. Na dann.

Daniel Ch. Kreiss



MAN HALTE SICH VOR AUGEN Von hier aus können Sie bis an jede einzelne Blume heran- oder bis ins All herauszoomen. Alle Objekte, sogar die Blütenblätter, sind echte 3D-Objekte.



UND BIST DU NICHT WILLIG Wählen Sie einen militärischen Karrierepfad, haben Sie bald enorm schlagkräftige Argumente.

Das Testsystem im Überblick

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Objektive, kritische Kaufberatung – das dürfen Sie von PC Games erwarten. Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir anlegen.

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt auf den Ladentisch. Anstatt auf glitzernde Verpackungen, hochglanzpolierte Bildschirmfotos oder markige Werbesprüche hereinzufallen, vertrauen PC-Games-Leser auf das fundierte Urteil des eingespielten Teams von Europas meistgekauftem und meistgelesenem PC-Spiele-Magazin. Während Sie in Meinungskästen die persönliche Einschätzung des jeweiligen Testers nachlesen können, entscheidet über die Spielspaß-Wertung die gesamte Redaktion in oftmals hitzigen Konferenzen. Der klare Vorteil: Persönliche Abneigungen und Vorlieben eines Einzelnen beeinflussen nicht die PC-Games-Wertung.

Langzeitmotivation, Grafik, Sound, Einsteigerfreundlichkeit, Spieltiefe – all das fließt in die Wertung ein. Folgende Faktoren beeinflussen die Wertung hingegen nicht:

- Der Verkaufspreis
- Die Hardware-Voraussetzungen

Aber: Spiele, die selbst auf PCs mit bestmöglicher Ausstattung nicht zufriedenstellend laufen, werden abgewertet. Ein flüssiger Spielablauf sollte also zumindest auf einem High-End-System gewährleistet sein.

AWARD PC Games

Außergewöhnlich guten und/oder innovativen Spielen, bei denen Sie unabhängig von Ihren Genre-Vorlieben zugreifen können, verleihen wir den seltenen und daher begehrten PC-Games-Award.

1 Im Vergleich
Hier wird der Testkandidat mit thematisch und spielerisch ähnlichen Alternativen verglichen. Die Farbmarkierungen stehen stellvertretend für folgende Güteklassen:

Blau	Referenzklasse
Grün	Oberklasse
Gelb	Gehobene Mittelklasse
Orange	Mittelklasse
Rot	Unterklasse

2 Unser Jahreszeugnis
Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspielermodus werden in einem sechsstufigen Schulnotensystem bewertet; kurze Beschreibungen machen das PC-Games-Urteil transparenter.

3 Der Spielspaß
Das Wichtigste: Die Spielspaß-Wertung gibt Auskunft über die Qualität des Spiels.

TESTURTEIL — Der Testkandidat

IM VERGLEICH — Die Alternativen kurz vorgestellt
- Testkandidat (Ausgabe): Hier finden Sie eine kurze Beschreibung des Testkandidaten im Vergleich zu ähnlichen Spielen.
- Vergleichsspiel 1 (Ausgabe): Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.
- Vergleichsspiel 2 (Ausgabe): Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.
- Vergleichsspiel 3 (Ausgabe): Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.
- Vergleichsspiel 4 (Ausgabe): Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

GRAFIK .... Schulnote — Eine kurze Beschreibung der Spielgrafik.
SOUND .... Schulnote — Eine kurze Beschreibung von Sound und Musik.
STEUERUNG .... Schulnote — Eine kurze Beschreibung der Spielsteuerung.
MEHRSPIELER .... Schulnote — Eine kurze Beschreibung der Mehrspielermodi.

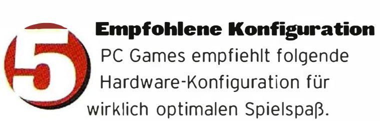
99% SPIELSPASS

BENÖTIGT: Pentium X, X MB RAM, Xx CD-ROM, HD: X MB
EMPFOHLEN: Pentium X, X MB RAM, XxCD-ROM, HD: X MB

GRAFIK: ✔ Software, ✘ 3dfx/Glide, ✔ Direct3D, ✔ OpenGL
SOUND: ✘ EAX (SBLive!), ✔ Aureal 3D, ✔ Dolby Surround

MEHRSPIELER: Maximale Anzahl an Spielern — Einzel-PC X, Netzwerk X, Internet X; Anzahl der Spieler pro CD X; CDs pro Packung X

STEUERUNG: Force-Feedback ✔



4 Minimalkonfiguration
Diese Konfiguration gibt der Hersteller auf der Packung als absolutes Minimum an.

5 Empfohlene Konfiguration
PC Games empfiehlt folgende Hardware-Konfiguration für wirklich optimalen Spielspaß.



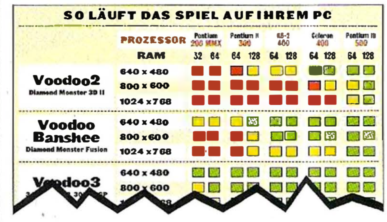
6 Grafik-Standards
Alle unterstützten Grafik-Standards im Überblick.

7 Sound-Standards
Alle unterstützten Sound-Standards im Überblick.

8 Mehrspieler-Modus
Die Rubrik für Fans von Netzwerk- und Internet-Partien. Hier finden Sie Infos über:
- Die maximale Anzahl von Spielern an einem PC, im Netzwerk sowie im Internet
- Die dafür erforderliche Anzahl an Original-CD-ROMs
- Die Anzahl der CD-ROMs pro Packung

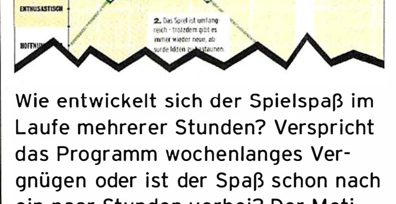


PC-Games-Techniker Marcus Esposito erläutert in dieser Abteilung, wie Sie mehr Geschwindigkeit aus dem besprochenen Spiel herauskitzeln.



Ein Ampelsystem verrät Ihnen auf den ersten Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

Karten	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✔	✔	✔
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✔	✔	✔
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Voodoo3 2000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3500	Voodoo3	✔	✔	✔
ATI Rage Fury	Rage128	✔	✔	✘
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✔	✔	✘
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✔	✔	✘
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✔	✔	✘
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✔	✔	✘
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✔	✔	✘
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✔	✔	✘



Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der Motivationskurve können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteigerfreundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.



■ STREITBARE SCHWESTER
Eigentlich ist Elayna Sedai ja eine ganz sittsame Gelehrte – aber wehe, jemand will ihren Schwestern ans Leder ...

Wem die Stunde schlägt

Eine Heldin wider Willen kämpft um den Fortbestand ihrer Welt – in einem sensationellen Shooter mit Unreal-Engine.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Legend Entertainment** ■ VERTRIEB **GT Interactive** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- 18 Levels
- 40 Zaubersprüche
- Neuartiger Citadel-Modus
- Unreal-Engine
- Basiert auf den Büchern von Jordan



Es geht um den ewigen Kampf von Gut gegen Böse. Es geht um Zaubersprüche, magische Artefakte und uralte Mächte. Es geht um Elemente, die jeder halbwegs erfahrene Fantasy-Freak auswendig im Schlaf aufsagen könnte. Und doch geht es letztlich um sehr viel mehr: die Rettung einer ganzen Welt – inszeniert in dem wahrscheinlich aufregendsten 3D-Shooter des Jahres.

Auf den ersten Blick sieht Elayna Sedai ganz und gar nicht aus wie eine typische Action-Heldin: Die Dame trägt ein biederes Frisürchen, verbringt ihre Zeit am liebsten in Bibliotheken und hat in ihrem bis zum Boden reichenden Umhang die erotische Ausstrahlung einer Sachbearbeiterin vom Finanzamt. Aber lassen Sie sich vom drögen Outfit der Gelehrten nicht täuschen: Hinter dem liebenswürdigen Großmutter-Look verbirgt sich nicht nur ein kluger Kopf, sondern auch eine Kämpferin, neben der selbst Expertinnen wie Lara Croft oder Rynn aus *Drakan* alt aussehen. Dabei hatte die unfreiwillige Heldin eigentlich ganz andere Dinge in ihrem Leben geplant als Feuerbälle zu schleudern und Monster zu schlachten: Zusammen mit ihren Ordensschwestern bewohnt die spröde Schönheit den so genannten Weißen Turm, ein Refugium, in dem unter anderem zwei Siegel aufbewahrt werden. Diese Artefakte sind von großer Bedeutung für den friedlichen Fortbestand der Welt, da sie das personifizierte Böse (The Dark One) in seinem übernatürlichen Gefängnis festhalten. Eines Tages taucht ein übler Eindringling auf, der nicht nur das Innere des Turmes gehörig demoliert, sondern auch noch offensichtlich auf der Suche nach einem dieser Siegel ist. Doch obwohl sich Elayna sofort auf den Weg macht, den potenziellen Dieb zu stellen, und den Kampf gegen die unbekannten Drahtzieher der Verschwörung aufnimmt, ist sie weit davon entfernt, die gesamte Tragweite der Situation zu begreifen. *Wheel of Time* verfügt über eine extrem ausufernde Storyline – mehr als eine Stunde fantastische Videosequenzen wird der Spieler im Laufe seiner Reise zu Gesicht bekommen. Je weiter Sie in die Welt eindringen, umso verzwickter und komplexer wird die Geschichte um die Jagd nach dem Siegel. Verantwortlich hierfür ist nicht zuletzt der amerikanische Autor Robert Jordan, der mit seiner Romanreihe *The Wheel of Time* die Welt erschaffen hat, in der Elayna sich bewegt. Lobenswerterweise muss man die Bücher nicht unbedingt gelesen haben, um die Hintergründe des Spiels zu verstehen – hilfreich ist es aber allemal. Wichtige Gebäude wie der Weiße Turm tauchen auch in der literarischen Vorlage auf; Experten werden stellenweise sogar ganze Landstriche wiedererkennen.

Ursprünglich war geplant, *Wheel of Time* zu einem Genre-Mix aus Action, Strategie- und Rollenspiel-Elementen zu machen – von diesem Vorhaben ist nun allerdings nicht mehr viel zu spüren: Stattdessen legt Legend hier einen reinrassigen 3D-Shooter vor, der sich durchaus mit Genre-Größen wie *Unreal* und *Half-Life* messen kann. Das Spiel beginnt relativ gemächlich: In bester 3D-Action-Manier lenken Sie Elayna aus der Ego-Perspektive durch verfallene Labyrinth-Systeme, finstere Burgen, riesige Außenwelten und sogar den eigenen Weißen Turm, der von Monstern überfallen wird. Sie steuern Elayna am besten mit einer Kombination aus Tastatur und Maus – mit der Maus blicken Sie sich um und feuern die (vorher über die Tastatur angewählten) Zaubersprüche ab; die Pfeil-

Der Autor

Dieser Mann schreibt die Romane, auf denen Wheel of Time basiert.



Das umfangreiche Universum, in dem *Wheel of Time* spielt, basiert auf der gleichnamigen Romanreihe des Schriftstellers Robert Jordan. Hier zu Lande eher Insidern bekannt, konnte Jordan mit seiner Buchreihe in Amerika geradezu sensationelle Erfolge verbuchen – dort ist er direkt nach J.R.R. Tolkien (*Der Herr der Ringe*) der meistgelesene Fantasy-Autor. Die insgesamt auf ca. 13 Bände ausgelegte Serie besteht momentan aus acht Teilen, von denen einige auch in Deutschland beim Heyne-Verlag erschienen sind.



HILFREICHE GENOSSEN Von Zeit zu Zeit übernehmen auch Verbündete den Kampf gegen Feinde, was in diesem Fall sehr praktisch ist – der nette Herr erforscht praktischerweise für Sie die verschlossenen Räume.

Der Citadel-Modus

Eine neuartige Mehrspieler-Variante kombiniert energische Kämpfe mit strategischen Elementen.

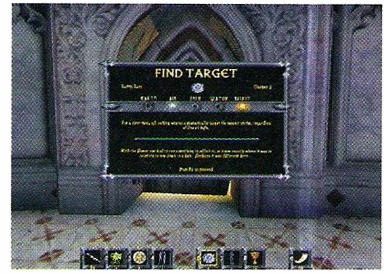


Wheel of Time ist nicht nur im Einzelspielermodus eine außergewöhnliche Erfahrung; für Schlachten gegen Freunde im Netzwerk oder Internet haben sich die Entwickler noch etwas ganz Besonderes ausgedacht:
Im bisher einzigartigen Citadel-Modus haben Sie, ähnlich wie im bekannteren „Capture The Flag", die Aufgabe, Ihren Mitspielern bestimmte Artefakte aus deren Festung zu klauen, während Sie Ihre eigenen vor deren Zugriff schützen. Vor der eigentlichen Action hat jeder Teilnehmer die Gelegenheit, seine Zitadelle mit Fallen, Wächtern, zusätzlichen Holzwänden und ähnlichem auszustatten. Erst wenn alle Mitspieler diese Vorbereitungen abgeschlossen haben und der Meinung sind, nun sei ihre Behausung vor feindlichen Angriffen ausreichend geschützt, startet die eigentliche Jagd nach den Artefakten. Nun wird sich herausstellen, wer die beste Vorarbeit geleistet hat ...

tasten lassen die sportliche Heldin in die entsprechende Richtung sprinten. Insbesondere die ersten Levels erinnern in ihrem Aufbau und dem sich langsam steigernden Gegneraufkommen noch stark an *Unreal*: Zwar wird Elayna gelegentlich angegriffen, in erster Linie dienen die ersten Missionen des Spiels aber klar dazu, Atmosphäre aufzubauen - mit Erfolg: Durch die stimmungsvolle Hintergrundmusik, die (ganz untypisch für einen Shooter) durch irische Folk-Klänge besticht, und die grandiose Grafik (dazu später mehr) schaffen es die Entwickler, den Spieler in Rekordzeit in die fantastische Welt der Magie und Monster zu ziehen. Dass sich hinter *Wheel of Time* deutlich mehr verbirgt als nur ein weiteres auf Hochglanz poliertes Ballerspektakel, deutet sich aber schon in den ersten Minuten an. Unter normalen Umständen hätte Elayna im Kampf nämlich noch nicht einmal gegen ein tollwütiges Schaf eine Chance: Ihr Glaube verbietet ihr den Gebrauch von Waffen; gleichzeitig ist sie aber auch nicht, wie einige ihrer Schwestern, mit magischen Fähigkeiten gesegnet. Die einzige Chance, die ihr zum Überleben bleibt, ist das Einsammeln so genannter Ter'angreal. Bei diesen mysteriösen Gegenständen mit dem unaussprechlichen Namen handelt es sich um magisch aufgeladene Artefakte, die Elayna eine begrenzte Anzahl von Zaubersprüchen zur Verfügung stellen. Über 40 verschiedene Ter'angreals gilt es zu entdecken. Das Arsenal reicht von aggressiven Angriffszaubern (Feuerbälle, Lenkraketen oder Blitzschleudern) über Spells zur Verteidigung (unter anderem: Fünf unterschiedliche Schutzschilde) bis zu Funktionen, die bei der Lösung gelegentlich auftauchender Rätsel helfen (unsichtbare Fallen aufdecken,



SCHWEBENDE JUNGFRAU Die Story wird in aufwendigen Videosequenzen erzählt.

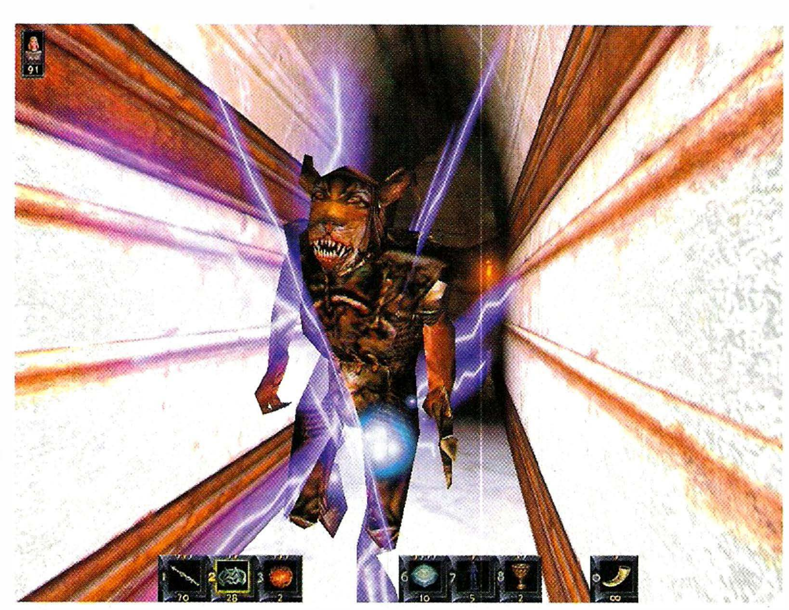


ZAUBERSCHULE Für jeden der 40 Spells lässt sich eine Kurzbeschreibung aufrufen.



MAJESTÄTISCH In der Bibliothek des Weißen Turms bekommt man eine erste Ahnung davon, wie viel Mühe sich die Entwickler mit dem Design der Innenräume gegeben haben – die stimmungsvolle Beleuchtung trägt zur erhabenen Atmosphäre zusätzlich bei.

Frauenpower im Fantasyreich: Elayna Sedai mag vielleicht aussehen wie Hera Lind – zu spaßen ist mit der Dame allerdings beileibe nicht.



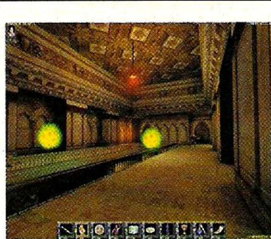
GESTIEFELTER KATER Dieses possierliche Tierchen ist offensichtlich ausgesprochen wenig erfreut, Sie zu sehen. In dem engen, langen Gang ist eine Flucht kaum möglich.

Teleport, Leitstrahl zum am nächsten liegenden Levelausgang). Anfangs ist die Heldin allerdings nur mit einigen schwachen Sprüchen ausgerüstet - ihre Standardwaffe ist ein Windzauber, der nicht viel mehr bewirkt als ein laues Lüftchen, vor dem nicht einmal ein Teletubby weglaufen würde. Ter´angreals in ausreichender Menge zu suchen und aufzusammeln sollte also erst einmal ganz oben auf Ihrem Plan stehen; spätestens, wenn Sie im dritten Level in der verlassenen Geisterstadt Shadar Logoth dem tödlichen Nebelwesen Mashadar begegnen, werden Sie Ihre magischen Fähigkeiten zu schätzen wissen: Das gestaltlose Wesen dringt leise durch die brüchigen Gemäuer der dortigen Kanalisation und verfolgt Sie bedrohlich flüsternd und Erstickungsanfälle verursachend. Auch die anderen Gegner sind alles andere als leicht zu besiegendes Kanonenfutter: Während die so genannten Trollocs noch recht grobschlächtig zu Werke gehen und meist mit einigen gezielten Feuerbällen zu besiegen sind, stellen einen die hinterhältigen Myrddraal schon vor größere Probleme: Die Burschen verstecken sich bevorzugt im Dunklen und sind erst zu erkennen, wenn man sich schon zu nah an sie herangewagt hat. Die Zauberinnen des Ordens der Black Ajah wiederum sind so schnell, dass man sie nur mit Hilfe des „Einfrieren"-Ter'angreals bezwingen kann. Einer der Höhepunkte im Spiel ist die Begegnung mit Legion, einem vierbeinigen Horrorwesen, dessen Körper aus Leichen zusammengesetzt ist und das mit zerstörerischen Totenschädeln um sich wirft. Die Gegner-KI der Fabelwesen ist in jedem Fall beachtlich: Ihre Widersacher sind nicht nur in der Lage, aus zum Teil beträchtlicher Entfernung anzugreifen, sie verstecken sich auch oft in finsteren Ecken, um aus dem Hinterhalt anzugreifen und parieren geschickt Ihre Attacken mit den entsprechenden Gegenzaubern. Der Nachteil dieser fordernden Kämpfe ist allerdings, dass *Wheel of Time* schon sehr früh ausgesprochen schwer wird - nicht nur Einsteiger werden ausgiebig von der Schnellspeicher-Taste Gebrauch machen müssen, um im Spiel weiterzukommen. Erfreulicherweise haben die Entwickler neben all der rasanten Action aber auch ein Gespür für

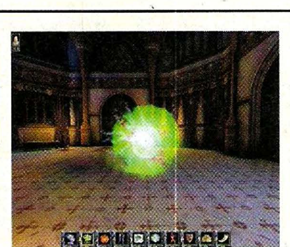
Das ausgeklügelte Zauberspruch-System macht die Kämpfe in Wheel of Time zu einer echten Herausforderung, ist für Einsteiger aber schwer zu durchschauen.

Mit Elayna ins neue Jahrtausend

Wheel of Time brennt ein Feuerwerk an Effekten ab, das jeder Silvester-Party den richtigen Schwung verleihen würde.



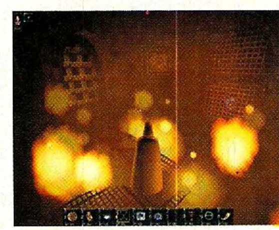
DECAY entzieht dem Gegner langsam Lebensenergie.



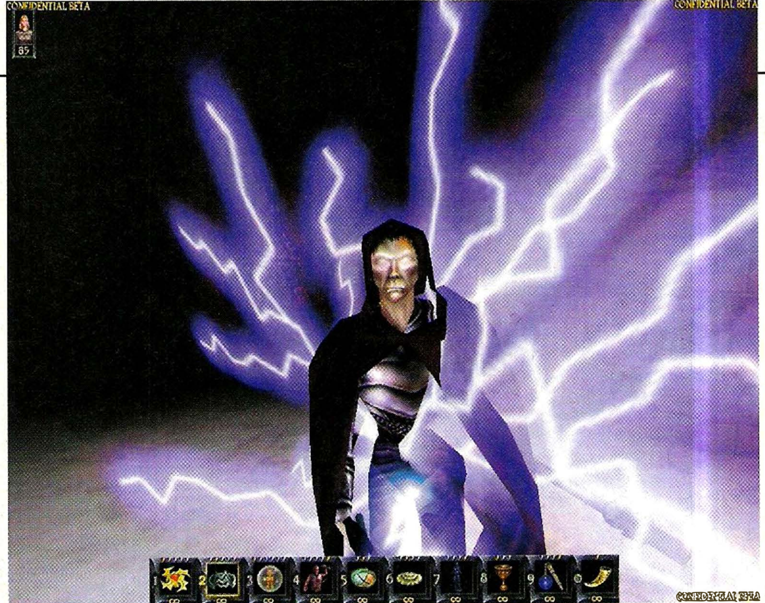
DER SEEKER verfolgt seine Opfer gleich durch mehrere Räume.



DER BALEFIRE-SPRUCH wirkt wie eine starke Railgun.



VIER SCHILDE schützen vor schädlichen Einflüssen.

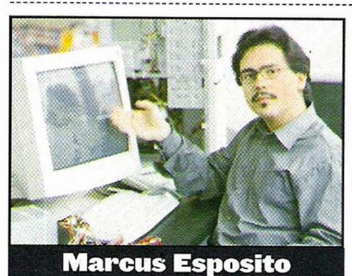


DER CHAIN-LIGHTNING-ZAUBERSPRUCH gehört zu den schönsten im Spiel. Er versetzt dem Gegner im Nahkampf schmerzhafte Stromstöße, die noch dazu recht lange anhalten.

Wenn Sie sich immer noch nicht sicher sind, ob es dieses Jahr zum Jahrtausendwechsel ein Heer von Silvesterraketen geben soll oder doch nur ein kleines Tischfeuerwerk und eine Spende für „Brot statt Böller", dann dürfte dieses Spiel Ihnen die Entscheidung wohl abnehmen. 40 Zaubersprüche gibt es in *Wheel of Time*, beinahe jeder davon verfügt über einen eigenen Lichteffekt - besonders die Kampfspells lassen jedes japanische Kunstfeuerwerk verblassen.

Testcenter — Wheel of Time

Installiert und läuft



Marcus Esposito

RAM, RAM und nochmals RAM brauchen Sie, um *Wheel of Time* ruckelfrei genießen zu können.

- Beenden Sie jedes noch so kleine Hintergrundprogramm.
- Defragmentieren Sie unbedingt Ihre Festplatte, da Wheel of Time wahrscheinlich viel auslagern wird.
- Geben Sie, falls verfügbar, unbedingt den Glide-Treibern den Vorzug.

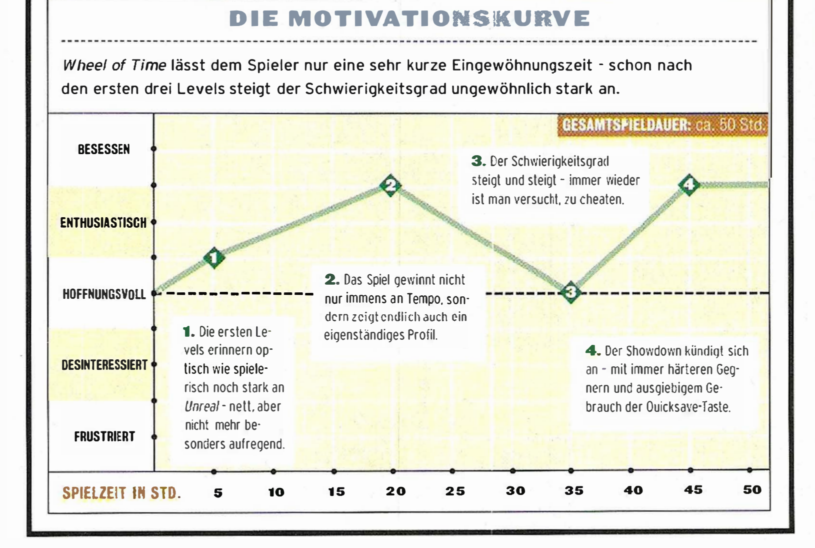
SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

Grafikkarte	PROZESSOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
G400 Matrox Millennium G400	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Unzumutbar	Optimal
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal
Savage4	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Unzumutbar	Optimal

WAS IST WAS? ▪ Technisch unmöglich ▪ Unzumutbar ▪ Akzeptabel ▪ Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Wheel of Time lässt dem Spieler nur eine sehr kurze Eingewöhnungszeit - schon nach den ersten drei Levels steigt der Schwierigkeitsgrad ungewöhnlich stark an.

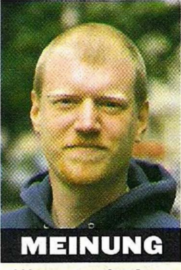




ATTACKE IM DUNKLEN Wer die Dimensionstore beschreitet, muss jederzeit mit heimtückischen Angriffen aus der Finsternis rechnen.

Selten war Architektur in einem 3D-Shooter so beeindruckend wie hier - die Deckenkonstruktionen gleichen kleinen Kunstwerken.

Atmosphäre und Leveldesign bewiesen: In den verfallenen Gemäuern der Geisterstadt oder der Festung der so genannten "Kinder des Lichts" fühlt man sich eher an die klaustrophobischen und bedrohlichen Stimmungsbilder eines *Dark Project* erinnert als an typisch-grellbunte Shooter-Orgien. Auch das Leveldesign kann sich sehen lassen: Neben klassischen „Kämpfen Sie sich bis zum Ausgang durch"-Missionen gibt es immer wieder Abschnitte, die man sonst eher in Action-Adventures vermuten würde: In einem Level muss Elayna beispielsweise (fast aller Zaubersprüche beraubt) den Weg durch eine mit den unterschiedlichsten Fallen gespickte Bibliothek finden. An anderer Stelle werden Sie mit einigen Schwestern in einen Hinterhalt gelockt. Eingesperrt in einer düsteren Burganlage, gilt es, bis zum Morgengrauen zu überleben und die Mitstreiterinnen vor den Angriffen des Feindes zu schützen. So weit, so gut: Ein dermaßen abwechslungsreiches und mitreißendes Gameplay wie in *Wheel of Time* hat man selten gesehen. Was das Spiel darüber hinaus aber zu einem echten Highlight werden lässt, ist die hand-



MEINUNG

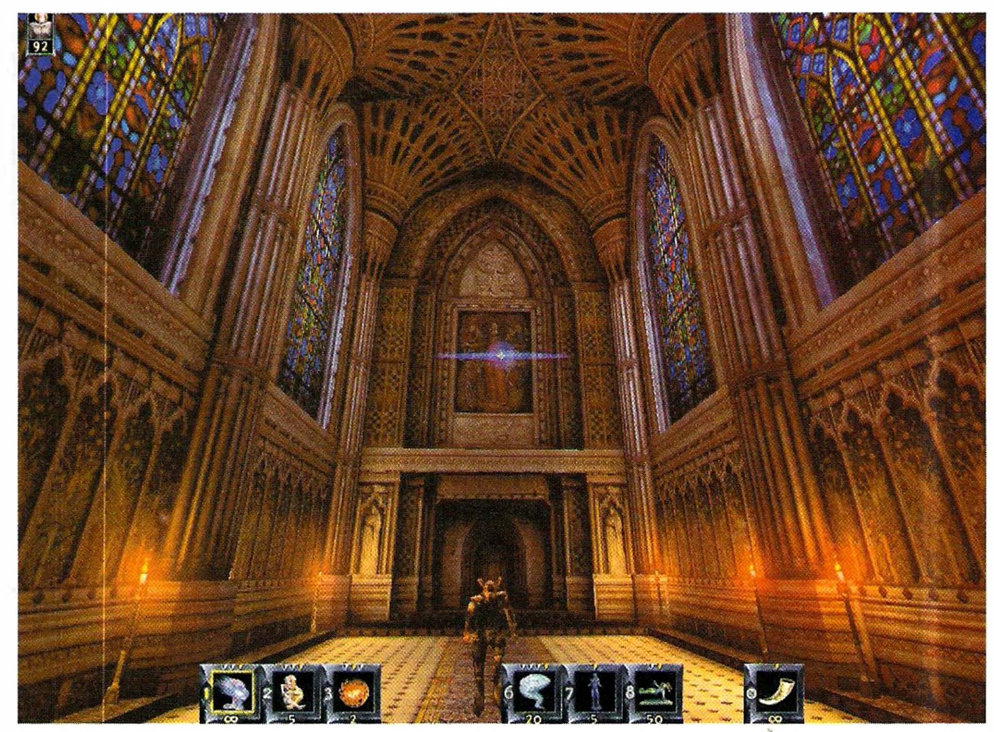
Wheel of Time ist schöner und spannender als der ganze Rest der aktuellen 3D-Shooter.

Andreas Sauerland

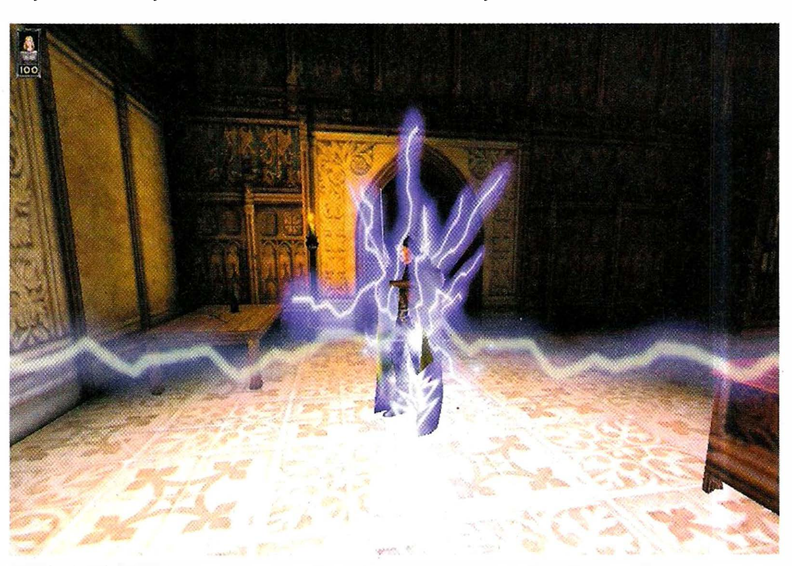
Ich gebe zu: Speziell bei Shootern sind Fantasy-Themen meine Sache nicht. Umso überraschter war ich, als ich *Wheel of Time* endlich zu Gesicht bekam: Die immer latent bedrohliche Atmosphäre nimmt einen sofort gefangen und hat nichts gemein mit der märchenhaften Klischeewelt, in der Fantasy-Werke meist spielen. Stattdessen zittert man wie schon in *Der Meisterdieb*, wenn die Heldin in finsteren Gemäuern vom Nebel des Grauens verfolgt wird und sich plötzlich aus einer finsteren Ecke ein übles Monster auf einen stürzt. Zusätzlich verfügt *Wheel of Time* noch über eine Grafik, die einen buchstäblich vom Hocker haut, und kann mit einem Leveldesign aufwarten, das an Abwechslung und Einfallsreichtum nur schwer zu toppen ist. Wer keine Angst vor einem happigen Schwierigkeitsgrad hat, über leistungsfähige Hardware verfügt und auch nur im Entferntesten etwas mit dem Genre anfangen kann, für den führt diesen Winter an *Wheel of Time* kein Weg vorbei.

werklich nahezu perfekte und stimmungsvolle Grafik, die mit Sicherheit zum Besten gehört, was man in letzter Zeit gesehen hat. Dank der verwendeten *Unreal*-Engine kann man bei fast jedem Zauberspruch einen neuen brillanten Lichteffekt bestaunen und die Landschaftsgrafik vermittelt das Gefühl, sich tatsächlich in einer lebendigen, organischen Welt zu bewegen. Geradezu spektakulär fallen insbesondere die riesenhaften Gebäude und Innenräume aus: Um die Darstellung der zahlreichen Türme, Burgen und Kathedralen möglichst authentisch gestalten zu können, stellte man bei Legend für diese Aufgabe extra einen Architekten ein, dessen Skizzen dann als Bauvorlage für die virtuellen Schauplätze genutzt wurden. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Alleine die Deckenkonstruktionen einiger Hallen und zahlreiche Wandgemälde gleichen fast kleinen Kunstwerken – in der Bibliothek des Weißen Turms möchte man an jeder Ecke stehen bleiben und den Einfallsreichtum der Designer bestaunen. Eine solche Detailverliebtheit hat aber natürlich auch eine Kehrseite: Wer *Wheel of Time* in einer angemessenen Auflösung spielen will, sollte schon über Hardware verfügen, die den hohen Anforderungen standhält. Unter einem PII/ 350 und 128 MB RAM artet das Epos doch eher in eine inakzeptable Ruckel-Orgie aus.

Andreas Sauerland



SONNTAGSMESSE Ein so genannter Trolloc greift an. Bei der entstehenden Hektik bleibt leider kaum noch Zeit, die kunstvollen Wandverzierungen und die unglaublich detaillierten Kirchenfenster angemessen zu bewundern.



BLITZLICHTGEWITTER Der Chain-Lightning-Zauber eignet sich besonders gut für Nahkämpfe, da er dem Gegner auf kurze Distanz schmerzhafte Stromschläge verpasst.



MEINUNG

Hier ist das erste Spiel, das sich der überragenden Unreal-Engine als würdig erweist.

Peter Kusenberg

Unreal ist für mich das beste langweilige Spiel aller Zeiten: In 39 wunderschönen Levels konnte ich ballern, ballern, ballern, ohne dass ich jemals einen Gedanken an die dünne Handlung verschwenden musste. Dieses Mega-Manko haben sich die Entwickler von *Wheel of Time* offenbar zu Herzen genommen und einen der abenteuerlichsten 3D-Action-Titel des Jahres veröffentlicht. Dabei ist die atemberaubend inszenierte Odyssee der kampfkräftigen Heldin nicht das einzige Element, das den Legend-Titel von uninspiriertem Action-Einheitsbrei unterscheidet. Ein besonderes Highlight stellen für einen begeisterten Monstermetzler wie mich die gewitzt vorgehenden Gegner dar, die nicht einfach darauf warten, von Frollein Elayna weggebrezelt zu werden, sondern ihr trickreich Paroli bieten. Nicht zuletzt dürften die clever gestalteten Mehrspielerkarten dafür sorgen, dass sich *Wheel of Time* zu einem Dauerbrenner à la Half-Life (dt. V.) entwickeln wird.

Durch seine edle Optik entwickelt Wheel of Time einen Hardware-Hunger, der sich nur mit extrem leistungsstarken Rechnern befriedigen lässt.

TESTURTEIL — Wheel of Time

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Wheel of Time 1/2000
Der neue Genre-Anführer verbindet die Grafikqualität von Unreal mit der Storydichte von Half-Life.

Der Meisterdieb 2/99
Ein echter Angstmacher: Looking Glass übertraf sich selbst.

Unreal 8/98
Optisch opulent, spielerisch in den späteren Levels eher enttäuschend.

Half-Life 12/98
Kaum ein Jahr alt und schon ein Klassiker: Sierras Wissenschafts-Thriller.

System Shock 2 10/99
Genial verstörende Atmosphäre trotz schwacher Grafik..

GRAFIK .... Sehr gut
Atemberaubende Lichteffekte in rauen Mengen

SOUND .... Gut
Die Synchronisation ist hervorragend.

STEUERUNG .... Gut
Die vielen Waffen sorgen für Verwirrung.

MEHRSPIELER .... Gut
Besonders reizvoll: Der Citadel-Modus

90%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium III/500
32 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	32xCD-ROM
HD: 500 MB	HD: 1 GB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk 16 Internet 16
Anzahl der Spieler pro CD 16
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

Achterbahn Raser 2

Das haben Sie noch nie gesehen: In Theme Park World bauen Sie die verrücktesten 3D-Freizeitparks!

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Bullfrog** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **ab 6 Jahren**

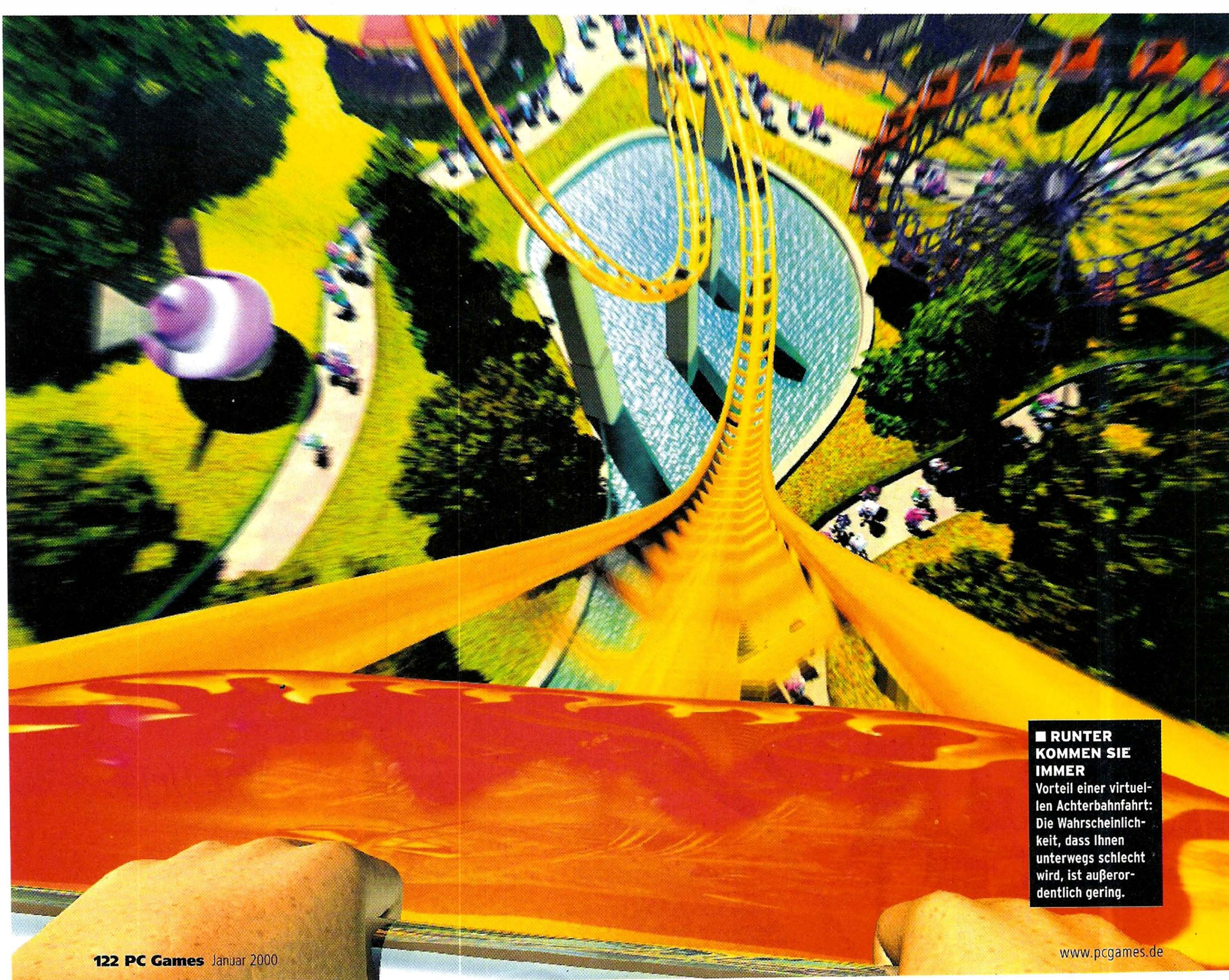
AUF EINEN BLICK
- Vier grundverschiedene Themenwelten
- Hunderte von Attraktionen
- Konstruktion beliebiger Achterbahnen
- Knallbunte 3D-Grafik
- Alle Fahrgeschäfte befahrbar
- Berater gibt Tipps
- Camcorder-Modus

Die tollsten Achterbahnen haben Sie mit *Rollercoaster Tycoon* gebaut. Und sich insgeheim gewünscht: Mann, wär das toll, wenn ich die Dinger mal ausprobieren könnte. Ihr Wunsch wird Wirklichkeit – in Theme Park World, dem 3D-Nachfolger zum erfolgreichen Vergnügungspark-Aufbauspiel von Bullfrog.

Unbemerkt von den Wachleuten zerpiekt ein randalierender Knirps die Luftballons anderer Kinder, die Mechaniker kommen mit dem Reparieren der betagten Riesenräder nicht mehr hinterher, die Gäste beschweren sich über die gesalzenen Preise der Pommes frites, die Toiletten neben dem Achterbahn-Ausgang sind buchstäblich brechend voll und die frisch eingetroffene Busladung am Haupteingang lässt die Warteschlangen vor der eben eingeweihten Mega-Wildwasserbahn noch stärker anwachsen – und da soll noch mal jemand sagen, der Betrieb eines Freizeitparks wäre Zuckerschlecken.

Dabei fängt alles so harmlos an: Jede der vier Freizeitpark-Inseln in *Theme Park World* hat ein eigenes Motto und erschließt sich im wahrsten Sinne des Wortes mit goldenen Schlüsseln. Mit Ihrem ersten Schlüssel lässt man Sie allerdings nur in den gruseligen Halloween-Park oder in den Jurassic-Park-Dschungel der „Vergessenen Welt"; das zauberhafte Fantasy-Wunderland und der spacige Weltraum-Park bleiben vorerst verschlossen. Wenn den Besuchern Ihr Park richtig gut gefällt, erhalten Sie weitere goldene Schlüssel – und damit Zutritt zu den anderen Welten.

Und los geht's: Auf einem anfangs leeren Areal verlegt man Fußwege, an die wiederum allerhand Fahrgeschäfte und Shops angebaut werden. Warteschlangen kanalisieren den Besucherstrom und zeigen gleichzeitig, wie beliebt die jeweilige Attraktion ist. Sobald Sie den Park öffnen, strömen die Kids herein und stürmen sogleich die Karussells und Riesenräder. Wie es sich für einen ordentlichen Freizeitpark gehört, wird lediglich am Eingang bezahlt; die Fahrgeschäfte selbst dürfen die Besucher so oft und so lange



■ RUNTER KOMMEN SIE IMMER Vorteil einer virtuellen Achterbahnfahrt: Die Wahrscheinlichkeit, dass Ihnen unterwegs schlecht wird, ist außerordentlich gering.



MÄCHTIG WAS LOS In dieser Halloween-Welt entdecken Sie unter anderem ein Spinnen-Riesenrad und eine Wildwasserbahn. In Läden können sich Ihre Gäste mit Kürbis-Kostümen einkleiden und Luftballons kaufen.

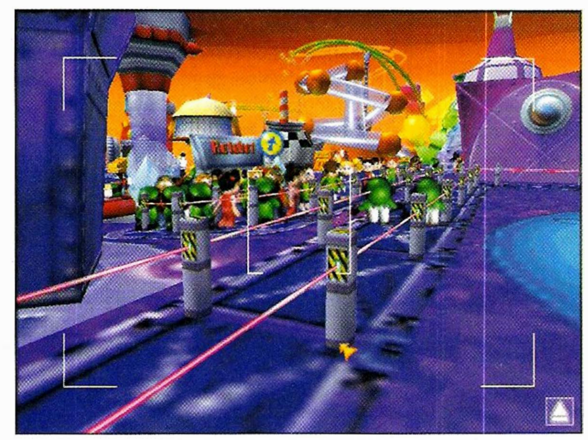
nutzen, wie sie möchten. Für Getränke, Hamburger, Eis, Pommes frites, Souvenirs, Kostüme und Luftballons wird gesondert kassiert; auch einige Stände (Schießbude, Spielhalle, Geschicklichkeitsspiele) sind kostenpflichtig. Wer sich noch an *Theme Park* erinnert, wird kaum überrascht sein, dass man Kleinigkeiten wie die Menge der Eiswürfel, den Salzgehalt der Pommes und die Gewinnchancen der Losbuden fein justieren darf. Was das bringt? Mehr Salz bedeutet mehr Durst, mehr Durst bedeutet mehr Cola, mehr Cola bedeutet mehr Geld. Wie oft sich das Karussell pro Fahrt drehen soll, wie schnell das Riesenrad rotiert und wie viele Besucher sich in eine Gondel drängeln sollen, legt man in Menüs fest. Ist man anfangs noch geneigt, überall Höchstwerte einzustellen, belehren einen sich übergebende

Hinter der knallbunten 3D-Grafik verbirgt sich eine ernstzunehmende Wirtschaftssimulation.

Gäste und vor allem reparaturbedürftige Fahrgeschäfte schnell eines Besseren. Wer im Kampf gegen verschmutzte Fußwege, wegen Baufälligkeit geschlossene Achterbahnen und ungezogene Rüpel die Oberhand behalten möchte, tut gut daran, einige Reinigungskräfte, Mechaniker und Wachleute einzustellen. Damit sich die Gäste in den Warteschlangen nicht allzu sehr langweilen, engagiert man außerdem Entertainer in albernen Kostümen, die jonglierend und grimassenschneidend für Kurzweil sorgen.

Diese Freizeitpark-Besucher sind ein ausgesprochen verwöhntes Pack. Langweilige Fahrgeschäfte, zu schnelle Karussells, zu lange Wege, verschmutzte Wege, zu lange Warteschlangen, zu hohe Preise, zu großer Durst, zu großer Hunger, zu großer Druck auf der Blase und keine Toilette weit und breit – schon werden die Gäste muffelig. Woran's gerade mangelt, sehen Sie an den Symbolen der so genannten Denkblasen, die Ihre Besucher über sich hertragen. Eine Sanduhr bedeutet etwa, dass sich die Jungs und Mädels beim Warten auf Fahrgeschäfte die Beine in den Bauch stehen.

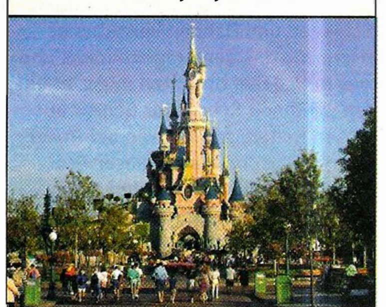
Natürlich sollten Sie Ihren Gästen ständig neue Attraktionen bieten. Zu diesem Zweck stellen Sie Wissenschaftler ein. Stellt man Forschungsschwerpunkte ein, lässt sich beispielsweise die Entwicklung eines Upgrades beschleunigen. Upgrades sorgen dafür, dass mehr Personen in die Autoscooters passen oder dass endlich der Looping für die Achterbahn verfügbar



I'M WALKING Im Camcorder-Modus laufen Sie mit den Pfeiltasten durch Ihren selbstgebauten Park und stellen sich in Warteschlangen an.

Studienreisen

Hier können sich Theme-Park-World-Fans Anregungen holen:



DER MEISTBESUCHTE Disneyland Tokio, Disneyland Anaheim (Los Angeles) und Disneyland Paris gelten als die beliebtesten auf den jeweiligen Kontinenten; allesamt sind sie ganzjährig geöffnet. Der Europa Park Rust (Deutschlands Meistbesuchter) ist mit fast drei Millionen Besuchern pro Jahr unangefochtener Spitzenreiter in Deutschland, gefolgt vom Phantasialand in Brühl und Warner Bros. Movie World in Bottrop mit jeweils zwei Millionen. Alle deutschen Parks zusammen bringen es in der Saison zwischen März und Oktober auf mehr als 20 Millionen Besucher. Zum Vergleich: Allein Disneyland Paris zieht pro Jahr etwa zehn Millionen Gäste an.

DER GRÖSSTE Einen größeren Vergnügungspark als Disney World in Florida werden Sie nirgendwo finden. Auf über 12.000 Hektar lässt sich locker ein vierzehntägiger Urlaub verbringen.

DER TEUERSTE Rund eine Milliarde Dollar hat sich Disney den Bau von Animal Kingdom (Teil von Walt Disney World) kosten lassen – ein riesiger „Tiergarten" mit Achterbahnen, künstlichen Landschaften und sogar einigen echten Tieren.

DER NEUESTE In drei Jahren eröffnet im schwäbischen Günzburg (zwischen Ulm und Augsburg) das weltweit vierte Legoland (nach Dänemark, Großbritannien und USA) – eine Welt ganz aus Legosteinen. Das 300 Millionen Mark teure Projekt soll jährlich 1,5 Millionen Besucher anziehen.

DER BESTE Mit dem Besuch eines der großen deutschen Parks können Sie kaum was falsch machen. Abgesehen vom „sehr guten" Europa Park Rust vergab die Stiftung Warentest für alle größeren Anlagen die Note „gut"; kleinere Parks kommen vor allem für Familien mit Kindern in Frage. Achterbahn-Fans kommen nur in den USA so richtig auf ihre Kosten – empfehlenswert sind alle Six-Flags-Parks, die Busch Gardens und die Paramount-Kette. Geheimtip: Der Cedar-Point-Park in Ohio beherbert die meisten (nämlich knapp 60) und einige der besten Bahnen der Welt.

wird. Manche Attraktionen wollen erst aufwendig geplant und konstruiert werden; das gilt unter anderem für Wildwasser-, Go-Kart- und natürlich Achterbahnen. Der Clou: Durch einfaches Platzieren von Säulen entstehen Schienen und Bahnen vollautomatisch. Wie das genau funktioniert und was man dabei beachten muss, erklären wir Ihnen Schritt für Schritt auf diesen Seiten. Ähnlich wie bei *Rollercoaster Tycoon* macht dieser Programmteil auch am meisten Spaß, allerdings bekommt man weder Informationen über die Intensitätsrate von Kurven noch wird die Höhe der Säulen angezeigt.

Vielleicht haben Sie auf einigen Bildschirmfotos schon dieses kleine kugelige Kerlchen entdeckt. Das ist Ihr Berater: Als Einstein verkleidet, vermeldet er neueste Forschungsergebnisse und als Bauarbeiter weist er auf reparaturbedürftige Anlagen hin.

Ohne die begehrten goldenen Schlüssel bleibt Ihnen der Zugang zu weiteren Freizeitparks versperrt.



FLOWER POWER Wackelpuddig-Hüpfburg, Marienkäfer-Autoscooter und Sonnenblumen-Schleuder locken die Vergnügungswütigen scharenweise ins fantasievolle Wunderland.

So entsteht eine Achterbahn

Rollercoaster-Tycoon-Kenner werden staunen, wie schnell und unkompliziert sich in Theme Park World eine Achterbahn bauen lässt. Achtung, die Stoppuhr läuft ab ... JETZT:

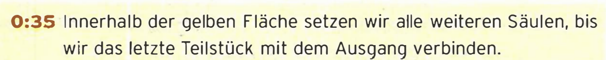


0:00 Aus dem Baumenü wählen wir die gewünschte Achterbahn.

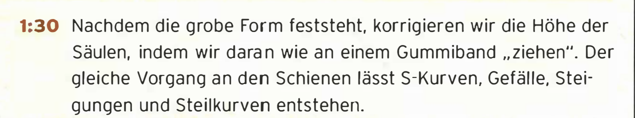
0:05 Wir platzieren den Ein-/Ausstieg am vorgesehenen Standort.

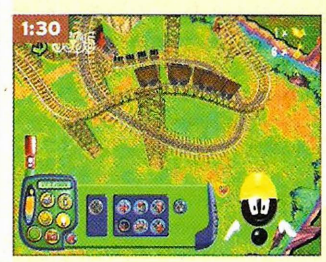
0:10 Vom Eingang aus verlegen wir eine Warteschlange und verbinden sie mit dem Fußweg.

0:30 Beim Setzen jeder Säule entsteht automatisch ein Schienenstrang.



0:35 Innerhalb der gelben Fläche setzen wir alle weiteren Säulen, bis wir das letzte Teilstück mit dem Ausgang verbinden.

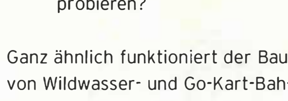




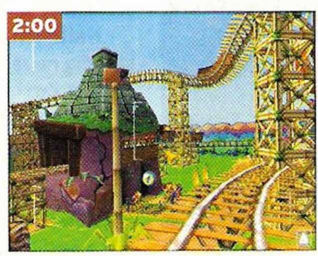
1:30 Nachdem die grobe Form feststeht, korrigieren wir die Höhe der Säulen, indem wir daran wie an einem Gummiband „ziehen". Der gleiche Vorgang an den Schienen lässt S-Kurven, Gefälle, Steigungen und Steilkurven entstehen.

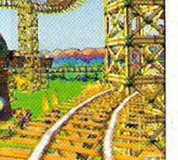
1:50 Loopings und Korkenzieher werden zum Schluss in die Bahn eingebaut - fertig.

2:00 Fertig! Haben Sie den Mumm, Ihre Achterbahn selbst auszuprobieren?



Ganz ähnlich funktioniert der Bau von Wildwasser- und Go-Kart-Bahnen; die Strecken können Sie im Nachhinein jederzeit verändern.





Zwischendurch bietet er Ihnen „Herausforderungen" an: Wenn Sie innerhalb einer bestimmten Frist größere Mengen an Besuchern anlocken, 90 Portionen Pommes verhökern oder eine Achterbahn mit mindestens drei Loopings bauen, winken zur Belohnung lukrative Geldbeträge.

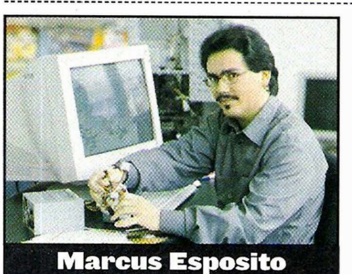
Falls zwischendurch das Geld knapp wird, stehen Ihnen freundliche Kreditinstitute mit Rat, Tat und einem Darlehen zur Seite. Auf diese Weise bekommt man auch nützliches oder gar unentbehrliches Zubehör wie Toilettenhäuschen, Abfalleimer, Sicherheitskameras (helfen dem Wachpersonal), Bäume, Sträucher, Springbrunnen und Lautsprecher finanziert.

Was muss man nun tun, um an die goldenen Schlüssel zu kommen? Einfachste Möglichkeit: Goldene Eintrittskarten sammeln - jeweils drei davon ergeben einen goldenen Schlüssel. Doch weil man im Austausch gegen Eintrittskarten auch seltene Fahrgeschäfte frei schalten kann (die man sonst für kein Geld der Welt bauen könnte), fällt die Wahl schwer. Goldene Eintrittskarten werden ohnehin nur für besondere Leistungen verliehen – hohe Besucherzahlen, grundzufriedene Vergnügungswütige, fette Gewinne oder abgefahrene Achterbahn-Konstruktio-

MR. UNIVERSUM Krater und Antennen verschönern die futuristische Space World.

Testcenter — Theme Park World

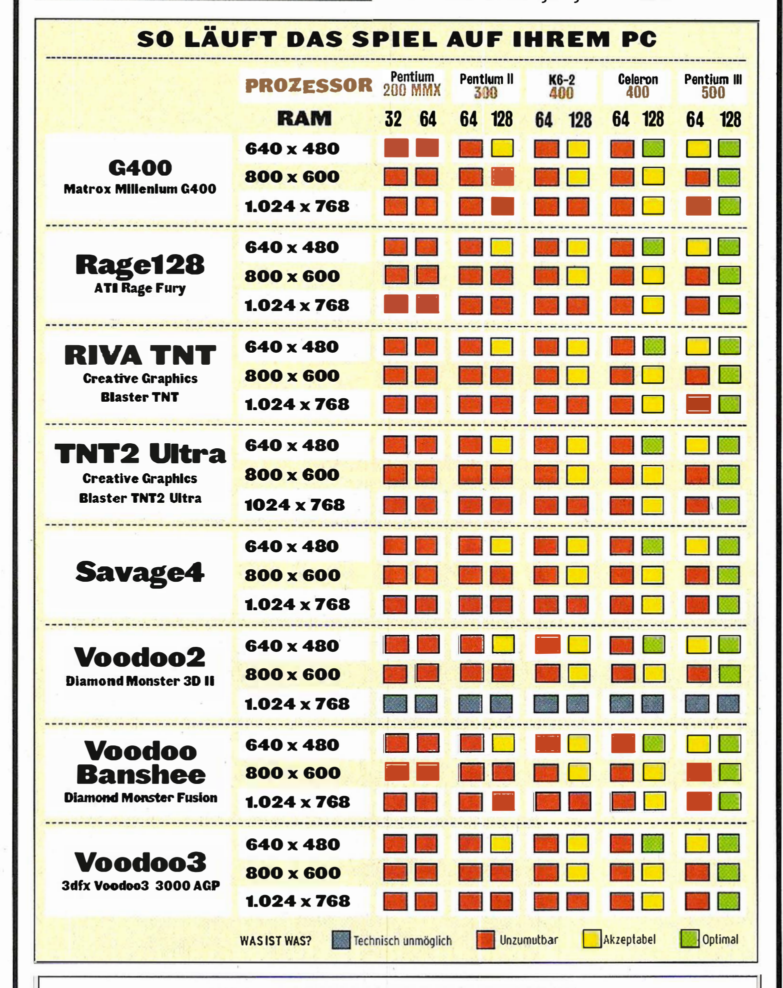
Installiert und läuft



Thema Park World legt für eine Wirtschaftssimulation einen erstaunlichen Hardwarehunger an den Tag.

- Reduzieren Sie die Spielauflöung
- Veringern Sie den Detail-Level des Spiels
- Schließen Sie so viele Hintergrundprogramme wie möglich, da *Theme Park World* sonst stark ruckelt
- Bei langsamen Systemen kann der Softwaremodus schneller sein als die Hardwarebeschleiunigung Ihrer 3D-Karte

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC



DIE MOTIVATIONSKURVE

Mit einer Gesamtspielzeit von weniger als 30 Stunden bleibt *Theme Park World* hinter vergleichbaren Aufbauspielen zurück – der gravierendste Kritikpunkt eines ansonsten guten Spiels.

GESAMTSPIELDAUER: ca. 30 Std.

BESESSEN
ENTHUSIASTISCH
HOFFNUNGSVOLL
DESINTERESSIERT
FRUSTRIERT

SPIELZEIT IN STD. 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

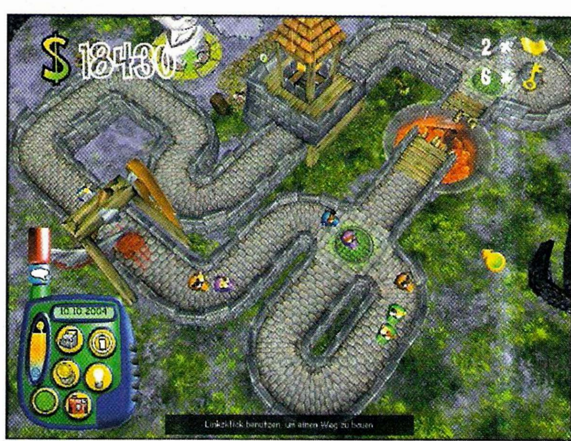
1. Das Programm erkennt, was Sie vorhaben und erleichtert den Einstieg mit nützlichen Tipps.

2. Was für eine geniale Grafik – schier unglaublich, welch originelle Fahrgeschäfte sich die Designer haben einfallen lassen.

3. So richtig schwierig wird Theme Park World nie – auch der letzte der vier Parks stellt den Spieler kaum vor Herausforderungen.

4. Schon vorbei? Nach dem Ausbau der Space World bietet Theme Park World keinen Anreiz für einen Neustart.

5. Hoffen auf weitere Fahrgeschäfte zum Herunterladen: Spieler mit Internet-Zugang können die Auswahl an Attraktionen erhöhen.



DAS FÜRCHTEN LEHREN Erst nach langer Forschungszeit darf man die Guillotine und die Sprungschanze in die Go-Kart-Bahn einbauen.

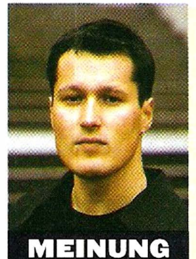
Achterbahnen, Fahrgeschäfte, Läden: In den Menüs finden Sie Dutzende von Möglichkeiten für den Ausbau des Parks.

nen. Doch weil nirgendwo angezeigt wird, was Sie für die nächste Eintrittskarte genau tun müssen, stochern Sie immer ein bisschen im Nebel herum.

Bunt, laut und abwechslungsreich soll ein Freizeitpark sein. All diese Kriterien erfüllt *Theme Park World*. Bunt, weil einem beim Blick in den Park förmlich die Augen übergehen vor Animationen. Laut, weil die schmissige Freizeitpark-Musik allenfalls von den Lauten kreischender Teenies übertönt wird. Und abwechslungsreich, weil sich die Bullfrog-Grafiker mehrere hundert durchgeknallter Attraktionen ausgedacht haben, allesamt angepasst ans jeweilige Thema. Beispiel Hüpfburg: Während die Kinder in der Urzeitwelt auf dem Bauch eines lilafarbenen Dinos herumhopsen, muss im Wunderland ein knallroter Riesenwackelpudding herhalten und in der Halloween-Welt ein riesiges pulsierendes Gehirn. Die meisten Fahrgeschäfte sind Anleihen bekannter Freizeitpark-Attraktionen: An Stelle einer Überkopfschaukel schleudert ein überdimensionaler Affe zwei riesige Bananen durch die Lüfte, in denen die Besucher Platz genommen haben. Auch das Drumherum wurde entsprechend originell und liebevoll gestaltet: Als Toilettenhäuschen dienen mal kleine Holzsärge (Hallo-



STRENG GEHEIM Mit Ihren goldenen Eintrittskarten können Sie sich geheime Attraktionen freischalten, die jede Menge Besucher anlocken.



MEINUNG

Nur auf Top-PCs ist Theme Park World ein Augenschmaus.

Thomas Borovskis

Theme Park World ist ein wunderschönes Aufbauspiel für PCs mit neuester Hardware, das vor allem PC-Neulingen Spaß machen wird - schrill, fantasievoll, witzig. Doch abgesehen vom 3D-Look muss man Neuerungen mit der Lupe suchen. Salzanteil der Pommes einstellen? Fettgehalt in den Hamburgern? Das hatten wir doch alles schon mal. Die Spieltiefe hinkt dementsprechend hinter *Rollercoaster Tycoon* hinterher. Von der 3D-Mitfahrgelegenheit in selbst gebauten Achterbahnen hatte ich mir viel mehr versprochen, ebenso von der Online-Anbindung: Warum soll ich in fremden Parks herumschlurfen, die ohnehin alle gleich aussehen? Zumindest bis man auch die allerletzte „geheime" Attraktion entdeckt hat, bleibt das Aufbauspiel unterhaltsam, doch dies kann schon nach einem Wochenende passé sein. Tragisch: Hätte *Theme Park World* eine Gesamtspielzeit von sagen wir 50 bis 80 Stunden, würden wir hier von einer Spielspaßwertung jenseits der 85 % sprechen.



ICH BIN DRIN! Ein Klick genügt, und schon sitzen Sie mit den anderen Besuchern in der ersten Reihe des Achterbahnzugs. Doch die Funktion verliert leider sehr schnell an Reiz.

ween-Welt), mal ausgehöhlte Baumwipfel (Wunderland), und selbst die Spaßmacher sind stilgerecht als Glöckner, Frankensteinmonster, Blümchen, Neandertaler, Dinosaurier oder Astronaut verkleidet – während der Bauphase gibt es also unglaublich viel zu entdecken und zu bestaunen.

Dass Sie die 3D-Welt von *Theme Park World* mit den Pfeiltasten stufenlos drehen und zoomen können, erkaufen Sie sich mit deftigen Hardware-Anforderungen (siehe Testcenter). Leider darf man nicht sehr weit herauszoo-



AUF DER CD-ROM!

Im Videoreport erfahren Sie, wie sich Theme Park 2 spielt.

men, so dass vor allem bei größeren Parks die Übersichtlichkeit leidet; erst ein Blick auf die 2D-Gesamtkarte zeigt dann, wo man was gebaut hat und wo sich das Personal tummelt. Allerdings: Trotz modernster 3D-Technologie handelt es sich bei *Theme Park World* im Grunde um ein zweidimensionales Spiel. Denn während man in *Roller-coaster Tycoon* ganze Berge ober- und unterirdisch mit Achterbahnen, Fußwegen und Bimmelbahn-Strecken bebaut, gibt es in *Theme Park World* lediglich eine Ebene.

Herzlich willkommen auf Theme Park World Online: Hier können Sie mit Gleichgesinnten chatten und sich in deren Parks umschauen.

Egal wie gut oder „schlecht" Sie auch spielen: Nach spätestens 25 Stunden sind alle vier Parks freigeschaltet und ausgebaut. Was dann? Anschließend können Sie jederzeit in jeden der vier Parks zurückkehren und ihn durch Zukauf von Bauland entsprechend vergrößern. Den *Theme Park World*-Käufern mit Internetzugang sollen in den kommenden Monaten zudem weitere Attraktionen auf der offiziellen Website angeboten werden; auch von komplett neuen Welten tuschelt man hinter vorgehaltener Hand. Wenn Sie sich bei *Theme Park World Online* anmelden und Electronic Arts durch Eingabe persönlicher Daten beim unkomplizierten Aufbau einer Kundendatenbank unterstützen, können Sie sogar anderer Leute Parks besuchen. Und wer eine besonders tolle Anlage gebaut zu haben glaubt, darf sie ebendort öffentlich zur Schau stellen. *Theme Park World*-Spieler aus aller Welt lustwandeln dann in Ihren Gefilden und geben ihre Stimme ab. Bei entsprechend vielen Stimmen gibt's dann die begehrten Platintickets – im Austausch dafür darf man sich dann weitere Attraktionen herunterladen. Nette Idee, um das Problem „Wie verpasse ich einem Aufbauspiel einen Mehrspielermodus?" zu umgehen, doch erste PC-Games-Stichproben haben ergeben, dass sich die Parks nur minimal voneinander unterscheiden. Was bleibt, ist ein einziger riesiger Chatraum zum Plaudern mit anderen *Theme Park World*-Fans und eine witzige Funktion, mit der man „Fotos" aus den Parks an Freunde per E-Mail versenden kann.

Um Missverständnissen vorzubeugen: Die US-Fassung von *Theme Park World* wird unter dem Namen *Sim Theme Park* angeboten, ist aber ansonsten völlig identisch.

Petra Maueröder

MEINUNG

Ein im wahrsten Sinne des Wortes kurzes Vergnügen

Petra Maueröder

Selten war sie so wertvoll wie heute: Die Motivationskurve. Sie entlarvt das Problem von *Theme Park World*: Nach höchstens 20 Stunden sind selbst Einsteiger „durch". Alles erforscht, alles gesehen, alles gebaut. Von den vier Welten hatte ich mir erhofft, dass sie sich spielerisch unterscheiden. Doch sie tun es nicht, sondern sehen „nur" hübsch aus und strotzen nur so voller verrückter Einfälle und genialer Animationen. Ausgesprochen enttäuscht bin ich vom Achterbahn-Konstruieren: Natürlich geht das viel einfacher und schneller von der Hand als bei *Rollercoaster Tycoon*, doch die Möglichkeiten sind dementsprechend stark eingeschränkt. Außerdem bekomme ich null Rückmeldung, WARUM sich kein Mensch in meine Loopingbahn traut. Sind zu derbe Kurven drin? Zu steile Gefälle? Ist die Fahrt zu kurz? Auch aus diesem Grund bleibt *Rollercoaster Tycoon* mein klarer Favorit: Es hat mehr Atmosphäre, viel mehr Details, ist übersichtlicher und läuft selbst auf schwächeren Pentium-PCs anstandslos.

TESTURTEIL Theme Park World

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Dungeon Keeper 2 08/99
Von Bullfrog: Noch dreidimensionalere Fortsetzung des Echtzeit-Gebuddels.

Rollercoaster Tycoon Added Attractions 12/99
Mehr davon: Nahezu perfekte Zusatz-CD mit über 30 neuen Attraktionen.

Rollercoaster Tycoon 04/99
Der Bestseller: Geniales Aufbauspiel mit hohem Detail- und Suchtgrad.

Theme Park World 01/2000
Theme Park in 3D: Schick und originell, aber verpasste Chancen, was die Langzeitmotivation anbelangt.

Theme Park 09/94
Das Original aus dem Jahre 95: Pfiffige Simulation von Peter Molyneux.

GRAFIK .... Sehr gut
Das technisch derzeit wohl beste 3D-Aufbauspiel.

SOUND .... Gut
Spitzen-Sprachausgabe, passende Soundeffekte.

STEUERUNG .... Gut
Einfach und schnell zu erlernen.

MEHRSPIELER .... Ausreichend
Via www: Parks besuchen, chatten, downloaden.

75%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium 500
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 300 MB	HD: 300 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

■ **IDYLLISCH** Nur selten ist die Grafik so gelungen wie hier. Meist fehlen die Details, die heutzutage erwartet werden dürfen.

Auf dem Highway ist die Hölle los

Interstate 82 wirkt insgesamt zu unausgereift, um an den Erfolg des Vorgängers anzuknüpfen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Activision** ■ VERTRIEB **Activision** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Dezember 1999** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 33 Autos
- 25 Waffen
- 17 Schilde
- 14 Bauteile
- 10 Extras
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Frisuren vorne kurz und hinten lang
- Drei Lieder von Devo zum Soundtrack

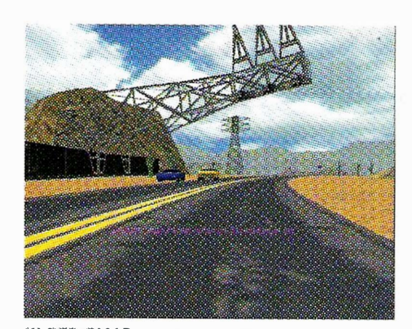
Und wieder soll die Welt ins Chaos stürzen: Schuld daran sind nicht Staubwedelfrisuren und wavige Klänge der 80er-Jahre, sondern eine streng geheime Gruppierung innerhalb der US-Regierung. Taurus und sein Kumpel Champion müssen den Schlamassel ausbaden.

Über Geschmack lässt sich bekanntlich streiten und gerade bei Frisuren scheiden sich die Geister. Besonders die so genannten Vokuhilas (vorne kurz, hinten lang) sind gleichermaßen beliebt wie verhasst, was schon die Punkrocker „Die Ärzte“ auf ihrem Album *Le Frisur* zu einer kritischen Betrachtung eben jener Haarpracht veranlasst. In *Interstate 82* kommen Sie an einer Konfrontation mit exotischen Frisuren nicht vorbei; Held Nummer 1, Groove Champion, glänzt durch einen klassischen Vokuhila mit Oliba (Oberlippenbart), Hauptdarsteller Nummer 2 namens Taurus besitzt einen schikken Vollbart und eine voluminöse Föhntolle. Beide stecken mitten in einer haarigen Geschichte, da Champion entführt wird und Taurus sich auf den beschwerlichen Weg macht, ihn zu befreien. Was anfangs nach einem simplen Racheakt aussieht, wächst in *Interstate 82* zu einem fantasievollen Intrigengespinst an, das glücklicherweise weniger peinlich als reizvoll wirkt (*Akte X* lässt grüßen).

Im Spiel bewältigen Sie die meisten der 17 Levels mit dem Auto, müssen ab und zu aber per Pedes schauen, wie Sie weiterkommen. Die Fahrzeuge, darunter amerikanische PS-Monster und flotte Sportwagen, dürfen mit allerlei schweren Waffen bestückt und durch Panzerplatten verstärkt werden. Mit weiteren attraktiven Extras lassen Sie Öl ab, um die Gegner in rotierende Kreisel zu versetzen, werfen durchschlagende



FLAMMENDES INFERNO Aus der übersichtlichen Ego-Perspektive steuert sich Interstate 82 am besten. Die Feuereffekte wirken auf dem Standbild allerdings besser als im eigentlichen Spiel.



IN DER FALLE Die Bösewichter sprengen Strommasten, um Sie aufzuhalten.

Minen oder lassen Ihren Wagen wie einen Floh elegant über Hindernisse hopsen. Andere Vehikel dürfen Sie natürlich ohne weiteres übernehmen. Dazu verlassen Sie Ihr Gefährt, sprinten zum nächsten und steigen leger ein, wenn Sie nicht vorher von einem Angreifer platt gemacht wurden, denn ohne schützendes Blech sind unsere Helden sehr wehleidig. Hat Ihr heißer Ofen während eines Einsatzes arg unter den Attacken der Bösen gelitten, dürfen Sie vor dem Start in die nächste Mission die Schäden reparieren lassen – gegen Bares, versteht sich. Wie schlimm es um den Wagen steht, sehen Sie am grün-gelben Balken am unteren Bildschirmrand.

Die Missionen sind durch ordentlich gemachte Zwischensequenzen unterteilt, die aufgrund der hervorragenden englischen Sprachausgabe viel Atmosphäre erzeugen. Deutsche Untertitel sorgen für das nötige Verständnis bei allen, die amerikanischen Unterwelt-Slang nicht mit der Muttermilch aufgesogen haben. Dadurch wird zwar die Hintergrundgeschichte fortgeführt, doch in den Missionen selbst wirkt sich das wenig aus. Meistens müssen Sie nur alle Angreifer ausschalten, um in den nächsten Level zu gelangen, selten dagegen abwechslungsreichere Aufträge erfüllen wie beispielsweise in *Driver*. Immerhin hilft eine praktische Übersichtskarte bei der Orientierung, damit Sie die Missionsziele finden, sollte der aktuelle Level ausnahmsweise etwas komplexer sein. Oft artet die Suche nach dem Weiterkommen in anstrengendes Rumprobieren aus, was durch die fehlende Speicherfunktion während einer Partie unnötig erschwert wird. Dass man zumindest am Ende einer Mission den Spielstand sichern darf, ist zwar nett, hilft aber nicht viel, wenn Sie vorher wegen der manchmal zu ungenauen Kollisionsabfrage zum Beispiel von einem Häuserdach fallen und daher scheitern.

Oft artet die Suche nach dem Weiterkommen in anstrengendes Rumprobieren aus, was durch die fehlende Speicherfunktion unnötig erschwert wird.

Gesteuert wird wahlweise mit Joystick, Lenkrad oder Tastatur, wobei Sie immer ein paar Tasten benutzen müssen, um alle Funktionen anwenden zu können. Das Fahrverhalten der Vehikel ist weniger auf Simu-

Crockett und Tubbs zeugen Taurus!

Also doch: Sonny Crockett und Ricardo Tubbs waren mehr als nur Partner. Taurus, Held von *Interstate 82* muss einfach der uneheliche Sohn der beiden sein!

SONNY CROCKETT

BEWEIS: Drei-Tage-Bart, pastellfarbene Leinenanzüge, charmant zu Frauen, fährt heiße Autos, trägt nie Socken (muss man in Miami auch nicht), lebte auf einem Boot.

STATUS QUO: Trabt als Nash Bridges durch San Francisco, arbeitet immer noch wie in Miami Vice, trägt endlich Socken (muss man in San Francisco).

TAURUS

BEWEIS: Hat Haare im Gesicht, trägt schicke pastellfarbene Leinenanzüge, ist charmant zu Frauen, fährt heiße Autos (und wenn nicht, klaut er sich eines).

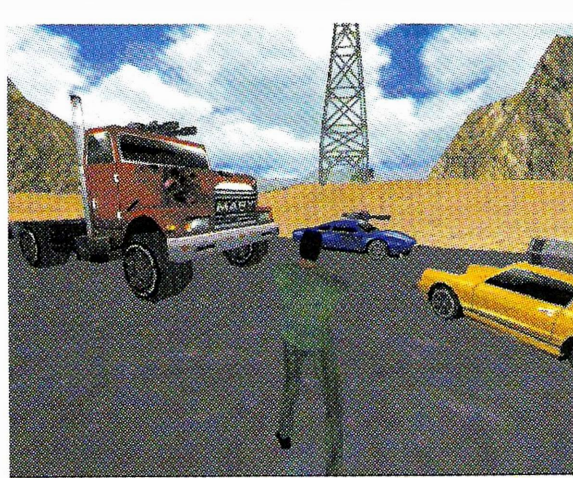
STATUS QUO: Sucht seinen alten Partner Groove Champion, ist überrascht über seine originelle Abstammung (wer kann es ihm verdenken?).

RICARDO TUBBS

BEWEIS: Lag zu oft auf der Sonnenbank, pastellfarbene Leinenanzüge, ist einer der schlechtesten Polizisten-Darsteller.

STATUS QUO: Predigt als Priester und steht oft in der Warteschlange vor Solarien, trauert immer noch seiner Beziehung zu Crockett nach, den er den „Mann, der mein Herz gebrochen hat" nennt...

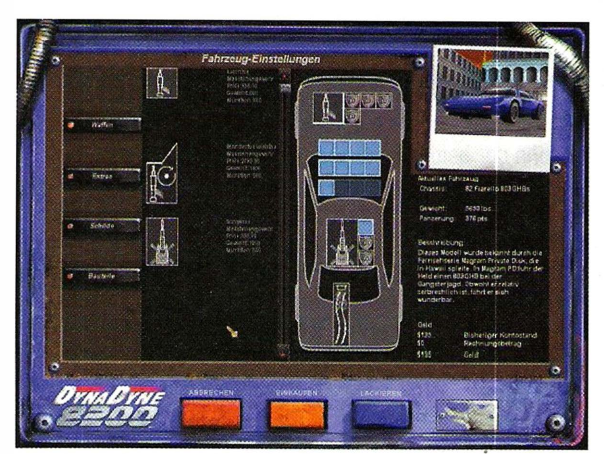




LAST MAN STANDING Wenn Taurus sich nicht ohne Blechpanzer den Gegnern stellen will, klaut er einfach eines der leerstehenden Autos.



GEBRAUCHTWAGENMARKT Die Palette der Wagen reicht von Oldtimern über Sportwagen bis zu schweren Lastwagen. Das Waffenarsenal ist ähnlich umfangreich.



VOLLBEDIENUNG Hier rüsten Sie Ihren Wagen ständig auf, indem Sie das sauer verdiente Geld in neue Bauteile investieren.



BABELFISCH Die sehr gute anglo-amerikanische Sprachausgabe im Spiel wird auf Wunsch von ordentlichen deutschen Untertiteln verständlich gemacht.

lation als auf unterhaltsame, actionlastige Manöver ausgelegt, mit denen Sie die Wagen geschickt driften lassen können. Unterschiedliche Untergründe und stärkere Motoren, Bremsen und Stoßdämpfer sorgen für veränderte Fahrweisen, was zunehmend mehr Geschick gegen die stärker werdenden Gegner erfordert. Das Vorgehen der Angreifer ist je nach Schwierigkeitsgrad einfach abzuschätzen oder sehr fordernd, aber nie unfair. Allerdings entsteht auch nicht das Gefühl, es mit „echten" Gegnern zu tun zu haben. Abhilfe schafft hier eine Partie im Netzwerk oder über das Internet mit bis zu acht menschlichen Spielern. Den Spaß steigern dabei nicht nur die besseren Kontrahenten, sondern auch weitere, interessante Spielmodi. Nahezu alles, wie die Art der Waffen oder Fahrzeuge, lässt sich vom Spielleiter einstellen, um für vergnügliche Mehrspielerpartien zu sorgen.

Grafisch hat sich seit dem Vorgänger *Interstate 76* zwar so manches, aber nichts wirklich Aufregendes getan. Selbstverständlich unterstützt *Interstate 82* jetzt von Beginn an alle gängigen 3D-Grafikkarten über Direct3D und lässt den Softwaremodus gleich außen vor, um die

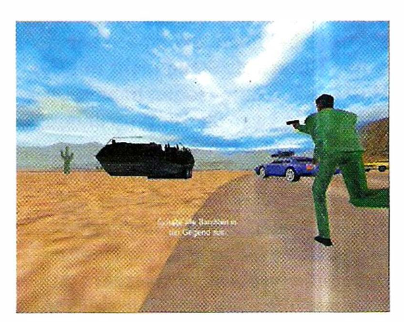
Das Vorgehen der Angreifer ist je nach Schwierigkeitsgrad einfach abzuschätzen oder sehr fordernd, aber nie unfair.

Spezialeffekte wie Staubwolken oder Explosionen besser zur Geltung zu bringen. Die vergleichsweise geringe Detaildichte der Grafik und die arg gewöhnlichen Texturen sorgen allerdings dafür, dass *Interstate 82* im Vergleich zu aktuellen Titeln wie *Need for Speed: Brennender Asphalt* oder *Driver* etwas angestaubt wirkt. Schön ist, dass alle Veränderungen bei der Bewaffnung direkt im Spiel zu bewundern sind; es macht einfach Spaß zu sehen, wie sich der eigene Wagen nach der Bestückung mit vielen dicken Maschinengewehren in eine rollende Festung verwandelt. Soundmäßig kann man *Interstate 82* nichts vorwerfen, vor allem das satte Röhren der hubraumstarken Motoren hebt das Selbstwertgefühl des Spielers beträchtlich. Ratternde Gewehrsalven, krachende Explosionen und amüsanter Funkverkehr zwischen den Kontrahenten, die sich auch verbal nichts schenken, erinnern an klassische Road Movies wie *Mad Max*.

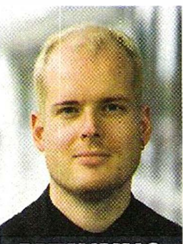
Florian Stangl



GEHALTSEINGANG Das nötige Geld verdienen Sie sich durch das Beseitigen der Gegner.



I'M WALKING Ab und zu muss Taurus sich zu Fuß durch triste Landschaften kämpfen.



MEINUNG

Interstate hätte besser sein müssen. Schade um die guten Ansätze!

Florian Stangl

Zu den 80ern gehörten bei mir Pickel, die *Bravo* und schlechte Noten in Mathe – so ist das eben mit der Pubertät. *Interstate 82* pubertiert auch fröhlich vor sich hin. Dumm ist allerdings, dass es nicht bis zum Erwachsensein gereicht hat. *Interstate* will *Driver*, *Tomb Raider*, *Miami Vice* und die Doppel-CD *Greatest Hits of the 80s* in einem sein, und ist am Ende des Tages nur ein unfertig wirkendes Actionrennspiel mit gutem Sound. Am meisten nerven mich die drögen Missionen: Aufgaben wie „Töten Sie alle Gegner", „Beseitigen Sie alle Angreifer", „Finden Sie einen Schalter" und „Töten Sie die Bösen" sind nicht gerade ein Quell spielerischer Freude. Schade um die gute Story, die dank der superben Sprecher auf einen Kinofilm ohne mäßige Spielsequenzen hoffen lässt.

TESTURTEIL Interstate 82

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Driver 11/99
Gute Grafik, tolles Fahrverhalten und Einsätze in vier echten Städten.

Midtown Madness 07/99
Ähnlich wie Driver, doch kein Story-Modus und schlichtere Grafik.

GTA 2 12/99
Ähnliches Spielprinzip, aber nur aus Vogelperspektive zu sehen.

Interstate 82 01/2000
Gute Fortsetzung zu Interstate 76, doch zu wenig Neuerungen, um heutzutage die Referenz zu stellen.

Interstate 76 06/97
Das Original: Fetzige Funk-Musik, aber mittlerweile zu angestaubt.

GRAFIK .... Befriedigend
Wenig Details und einige Darstellungsfehler.

SOUND .... Sehr gut
Tolle Sprachausgabe und röhrende Motoren.

STEUERUNG .... Befriedigend
Wechsel zwischen Lenkrad und Joystick nötig.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Unterhaltsam, aber kein echtes Highlight.

76%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium 300
64 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 478 MB	HD: 521 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

Bretter, die die Welt bedeuten

Extremsport am heimischen Rechner. Rasen Sie über vereiste Gletscher und durch spektakuläre Halfpipes.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Housemarque** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK
- 3 Abfahrtsstrecken
- 3 Halfpipes
- 3 Big Air Schanzen
- 6 Charaktere
- 10 verschiedene Snowboards



NADELÖHR Enge Passagen wie diese sind bei hohen Geschwindigkeiten besonders schwer zu meistern. Dank exakter Kollisionsabfrage sind aber auch solche Stellen zu bewältigen.

Wintersport für Daheimgebliebene. Bis auf das Après-Ski simuliert Supreme Snowboarding die wichtigsten Disziplinen des Schneesurfens. Knochenbrüche garantiert ausgeschlossen.

Snowboarden liegt voll im Trend. Was vor über dreißig Jahren als belächelte Randsportart für leicht Durchgeknallte begann, hat sich längst zur Massenbewegung mit Milliardenumsätzen entwickelt.

Solch eine Breitensportart mit extrem jugendlichem Appeal schreit förmlich nach einer Umsetzung als Computerspiel, und im Konsolenbereich gehören Snowboardsimulationen schon seit Jahren zum Standardprogramm der Spielehersteller.

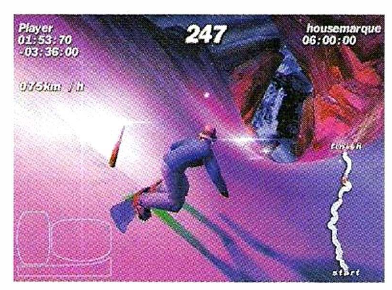
Nun bringt Infogrames mit *Supreme Snowboarding* auch eine PC-Version des coolen Sports. Sie schlüpfen in die Haut eines aufstrebenden Wintersportlers und treten in vier verschiedenen Spielarten des Snowboardens gegen die Weltelite an. Während die ersten zwei Disziplinen

BIG AIR Mit genügend Schwung steigen die Boarder in ungeahnte Höhen auf und zeigen die heißesten Tricks. Wer nicht rechtzeitig die Landung einleitet, fällt auf den Hintern.

■ HANG LOOSE Auch wenn Karl hier ein bisschen verdutzt dreinschaut, gehört er doch zu den schnellsten und beweglichsten auf dem Snowboard.



RAUE SITTEN Ihre Gegner schrecken auch vor unfairen Aktionen nicht zurück.



SATURDAY NIGHT FEVER Praktischerweise sind die Pisten mit Fackeln erleuchtet.



DIE RUHE VOR DEM STURM Noch stehen die Konkurrenten friedlich vereint am Start, aber das wird sich gleich ändern. Das schicke Bergpanorama im Hintergrund des Bildes ist übrigens nur gemalt.

reine Abfahrtsläufe sind, gehören die letzten beiden in den Bereich Freestyle. Hier vollführen Sie entweder in der Halfpipe oder auf gewaltigen Big-Air-Rampen halsbrecherische Stunts, die vom Programm mit Punkten belohnt werden.

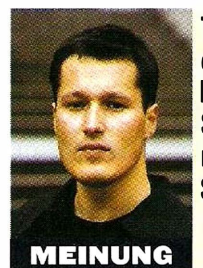
Supreme Snowboarding bietet insgesamt vier verschiedene Spielmodi. Neben einem schnellen Rennen im Arcademodus können Sie sich für ein einzelnes Event entscheiden, eine komplette Meisterschaft fahren oder im Trainingslager Ihre Fähigkeiten verbessern. Auf der Piste angekommen steuern Sie Ihren Fahrer am bequemsten mit der Tastatur. Mit den Cursortasten bestimmen Sie die Fahrtrichtung, die Steuerungs-Taste löst die Sprünge aus. Kompliziertere Stunts in der Pipe oder beim Big Air werden über ein Diagramm am unteren linken Bildrand gesteuert. Dieses System funktioniert ebenso einfach wie genial: Wird „Steuerung" gedrückt und gehalten, geht der Boarder in die

Supreme Snowboarding wird dank schicker Grafik und coolem Soundtrack nicht nur Wintersportler begeistern.

Hocke und Sie können jetzt mit den Cursortasten die Drehungen in der Horizontalen und Vertikalen einstellen. Nun müssen Sie nur noch die Tasten an der Schanze im richtigen Moment loslassen und Ihr Schneesurfer wird zum Luftakrobaten.

Wirklich wichtig sind diese Verrenkungen allerdings nur in den Freestyle-Disziplinen. Im Abfahrtslauf kosten Stunts und Sprünge normalerweise viel zu viel Zeit. Und Zeit ist in diesen Rennen mehr als knapp. Selbst für die einfachste Strecke brauchen Sie einige Übung, bis Sie sie fehlerfrei passieren. Die aggressiven Gegner schließlich kämpfen verbissen um jeden Zentimeter Piste und setzen auch schon mal unfaire Methoden wie Rempler ein, um sich freie Bahn zu verschaffen.

Thomas Borovskis

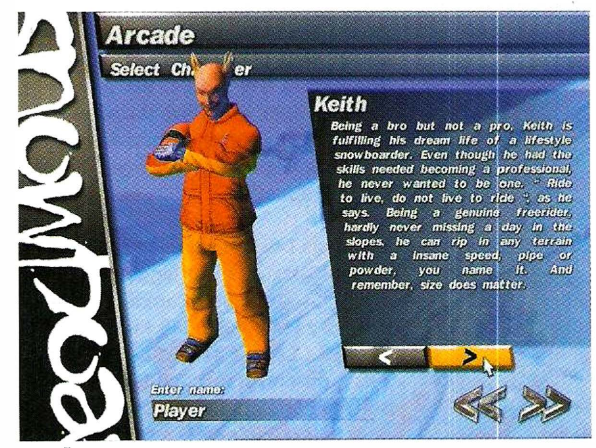


MEINUNG

Technisch und optisch brillant. Supreme Snowboarding macht einfach Spaß.

Thomas Borovskis

Ich hatte schon immer eine Schwäche für den alpinen Sport, besonders für Après-Ski. Aber auch die Wintersportmuffel in der Redaktion waren von *Supreme Snowboarding* begeistert. Die Steuerung und das Fahrverhalten sind exzellent. Grafik und Sound sind ebenfalls gelungen, gerade im HighRes-Modus begeistert der Detailreichtum. Einen Rüffel muss sich das Spiel für die etwas laue Atmosphäre gefallen lassen: Die schmucklosen Punktetabellen lassen nur ansatzweise Wettbewerbsstimmung aufkommen.



PERSÖNLICHER LEBENSLAUF Hier informieren Sie sich über den Werdegang, Stärken und Vorlieben der einzelnen Snowboarder.

TESTURTEIL Supreme Snowboarding

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Supreme Snowboarding** 1/2000 – Die neue Referenz in Sachen Wintersport ist der angestaubten Konkurrenz um Meilen voraus.
- **Extreme Biker** 12/99 – Hat mit Wintersport nichts zu tun, gehört aber in den Vergleich.
- **TrickStyle** 12/99 – Futuristisches Skateboard-Rennspiel mit eher überflüssigen Freestyle-Einlagen.
- **Pro Boarder** 2/99 – Unterdurchschnittliches Snowboardspiel aus dem Hause EA.
- **DSF Ski** 4/98 – Grottenschlechte Brettert-Simulation, die zu Recht in Vergessenheit geriet.

GRAFIK .... Sehr gut
Butterweiche Animationen und coole Effekte.

SOUND .... Sehr gut
Realistische Kulisse, professionelle Songs.

STEUERUNG .... Gut
Joypad bevorzugt, auch mit Tastatur gut zu steuern.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Heiße Netzwerkrennen für bis zu acht Boarder.

84%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 333	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
12xCD-ROM	24xCD-ROM
HD: ca. 250 MB	HD: ca. 250 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk 8 Internet –
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

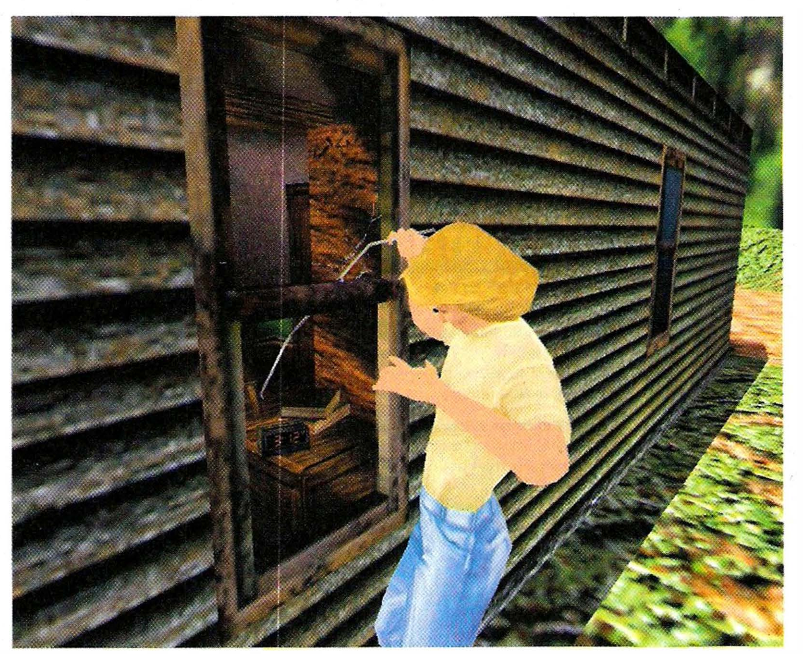
■ **TEUFELS-ANBETUNG**
Gabriel in den Fängen eines Dämonen. Gekämpft wird nicht mit Muskel-, sondern mit Geisteskraft.

Legenden der Leidenschaft

Sierras Kultchauvie tigert durch ein Handlungslabyrinth aus mystischen Rätseln und Gruselmomenten.

FAKTEN ■ ENTWICKLER Sierra Studios ■ VERTRIEB Havas Interactive ■ PREIS ca. 80,- DM ■ ERSCHEINUNGSTERMIN 1. Dezember 1999 ■ USK Ab 12 Jahren

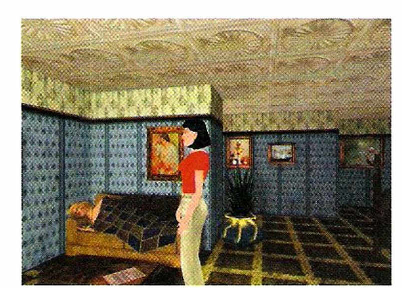
AUF EINEN BLICK
- Titelfigur: Macho aus Leidenschaft
- Doppeldeutigkeiten am laufenden Band
- Handlung basierend auf echter Legende
- Mystik wie in *Der Name der Rose*



WER HAT AN DER UHR GEDREHT? Die Rätsel sind logisch durchdacht. Schade, dass man das erst nach der Lösung erkennt. Sachte Hinweise im Vorfeld, etwa durch Gespräche, sind rar.

Annähernd drei Jahre hat Jane Jensen dem Feinschliff am dritten Teilstück ihres *Gabriel Knight*-Zyklus' geopfert – ohne sich vom Mitleid erregenden Siechtum in der Abenteuersparte einschüchtern zu lassen. Jetzt könnte das Spiel richtungsweisend für die ganze Branche werden. Schließlich blickt man vielerorts gespannt auf den Erfolg des Titels, um Aufschluss über die alles entscheidende Frage zu erhalten: Lohnt solch kostspieliger Aufwand heutzutage noch?

Sierras Designerin mit Schreibtalent versucht seit langem, zwischen Literatur und Computer eine Brücke zu schlagen. Mit kitzelndem Wortwitz Lacher provozieren, gleichzeitig durch fürsorglich ausgearbeitete Figuren und geisterhafte Schauplätze in den Bann ziehen, das ist ihr Ansatz. Einer, der im Actionzeitalter seltsam anmuten mag.



SLEEPING BEAUTY Friedlich schlummernd wird Gabriel von einer Kollegin besucht.



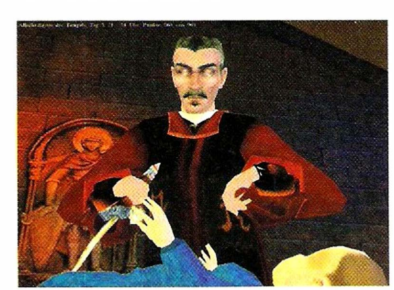
ANNÄHRUNGSVERSUCH Mal ist Gabriel der gewiefte Charmeur, mal der protzige Chauvie. Entsprechend schwankt seine Erfolgsquote bei Frauen. Ob eine der Maschen beim Zimmermädchen ziehen wird? Unser Tipp: Eher nicht.

Spieler, die sich bewusst auf Tiefgründiges einlassen wollen – gibt es die überhaupt noch, beziehungsweise: schon wieder? Es gibt sie. Nicht in Massen zwar, aber immerhin. Die treue Fanschar um Gabriel Knight liefert dafür den besten Beweis.

Die neue Geschichte beginnt im Frankreich der Gegenwart: Gabriel und seine ständige Fastliebschaft Grace wachen über dem Bett eines kleinen Prinzen, dessen Vater die Anfeindungen einer vampirbegeisterten Sekte fürchtet. Trotz aller Vorsicht wird der Junge entführt; Gabriel nimmt per Eisenbahn die Verfolgung auf. Dann das Blackout. Irgendjemand schlägt den blonden Riesen nieder und verschwindet aus dem Abteil. Erst in einem Dorf namens Rennes-le-Château kommt Gabriel wieder zu Bewusstsein – rechtzeitig, um erneut zwei seltsame Gestalten flüchten zu sehen. Spätestens jetzt steht fest: Etwas ist faul im Wein- und Käsestaat. Am Morgen des nächsten Tages allerdings macht das Dorf einen friedlich normalen Eindruck. Lediglich eine schatzsuchende Touristengruppe weckt Gabriels Interesse – und reißt ihn kurz darauf unversehens in einen Wirbel aus alten Mythen, Vampiren, Tempelrittern, veruntreuten Geldern und verbrecherischer Habgier, der mit jeder Stunde immer weitere Kreise zieht. Klingt ausufernd – ist es auch.

Zu ihrem Handlungskonzept wurde Jensen durch Sagen und Erzählungen inspiriert, die in Frankreich von Generation zu Generation weitergetragen werden. Der Heilige Gral spielt darin eine vage Rolle, das Grab Jesu Christi und unzählige undurchsichtige Figuren, die schon für sich genommen Mysterien darstellen. Das Ganze nimmt extrem verworrene Formen an, wird aber im gleichen Maße zunehmend spannender, als Gabriel – neugieriger Detektiv, der er ist – unfreiwillig zum Spielball der unbekannten Kräfte wird. Er fragt, er brüskiert, er kombiniert, er steigt Verdächtigen fintenreich hinterher – und tappt dennoch ahnungslos im Dunkeln: Ein Fest für jeden, der komplexe Storys liebt.

Wie steht es derweil um die viel gerühmte 3D-Grafik? Sie erfüllt ihren Zweck tadellos, ohne staunen zu machen. Etwas zu statisch und bieder wirkt die Umwelt. Immerhin sind jedoch Auflösungen bis zu 1.024x768 Bildpunkten möglich. Die Kamera lässt sich problemlos in jeden Winkel bewegen, unabhängig vom Standpunkt Gabriels. Entweder Sie verwenden hierzu das Keyboard

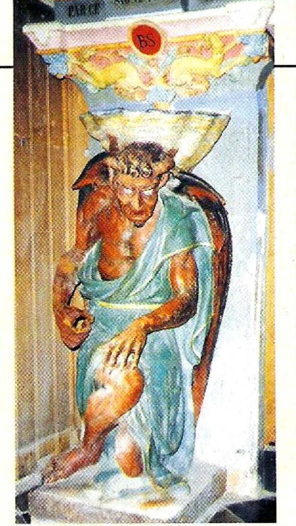


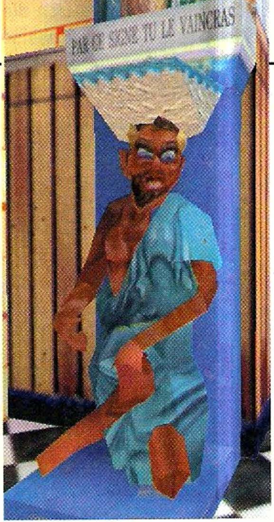
BABYSITTER Hätten Sie diesem Herren Ihr Erstgeborenes anvertraut? Besser nicht.

Die Legende um Rennes-le-Château

Jane Jensen ließ sich von französischen Lagerfeuermärchen inspirieren.

Im 19. Jahrhundert kam mit Abt Saunière ein mittelständischer Gottesmann in die Stadt, um das stehende Kirchengemäuer mühsam zu restaurieren. Plötzlich schien er aber über ungeheuere finanzielle Mittel zu verfügen, warf mit Gold nur so um sich und brabbelte von einem unbekannten Schatz, auf dem die Stadt sitze. Nach seinem Tod begann die Legendenbildung. Von Tempelrittern war die Rede, die ihre Beute in der Gegend verbuddelt hätten, von westgotischen Reichtümern, von heiligen Sakramenten. Inzwischen reichen die Theorien sogar bis hin zu geheimen UFO-Basen und anderem Schnickschnack. Oder haben die Geschichten doch Substanz? Bislang blieb die Frage unbeantwortet. Für weitere Recherchen: www.rennes-le-chateau.com.





REALES VORBILD, DIGITALE NACHBILDUNG Die diabolische Statue spielt eine geheimnisvolle Rolle – auch im echten Frankreich.



Die Story reißt mit – nur konnte man mehr Gefühl für Puzzlehinweise erwarten.

MEINUNG Daniel Ch. Kreiss

Aus der Totalen betrachtet ist *Gabriel Knight 3* ein spannendes Monumentalwerk. Anspruch mit Witzigkeit zu verbinden und zahllose, grundverschiedene Storyfäden glaubhaft miteinander zu verflechten - das glückt selten. Dafür bin ich empfänglich, dafür danke ich herzlich! Leider zieht sich die Startphase aber wie Kaugummi, so dass vorzeitige Kapitulationen keine Ausnahme bleiben werden. Außerdem: Auf die Lösung für manches Problem kommt man mangels subtiler Hinweise allenfalls zufällig. Sicher, die schöne Ratgeberfunktion leistet Schützenhilfe - aber genau die geht gegen meine Knoblerehre. Die 3D-Optik erfüllt ihren spielerischen Zweck dagegen perfekt, wenngleich die Umgebungsgrafik hinter Mimik und Gestik zurücksteht. Eine uneingeschränkte Kaufempfehlung gilt, wenn Sie bereit sind, sich auf die ausgedehnte Reise in die Mystik wirklich einzulassen.



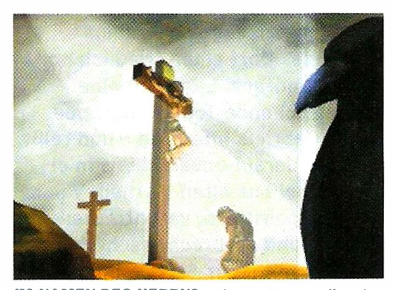
FRÖHLICHES BEISAMMENSEIN In derlei Szenen kommt die menschliche Mimik der Charaktere voll zur Geltung. Mag die Grafik im Vergleich zu Actionspielen auch karg und bieder wirken, für ein Adventure ist sie eine kleine Revolution.

oder bei gedrückter Taste die Maus. Lebensecht animiert sind die Gesichter aller Figuren, von der hochgezogenen Augenbraue bis zum ängstlichen Lidzucken. Darüber hinaus bewegen sie sich beinahe menschlich, verfügen über eine Vielzahl an Gesten. Während der Dialoge und in Schlüsselszenen schaltet das Programm auf kinoartige Perspektiven um, was wirkungsvoll Atmosphäre schafft.

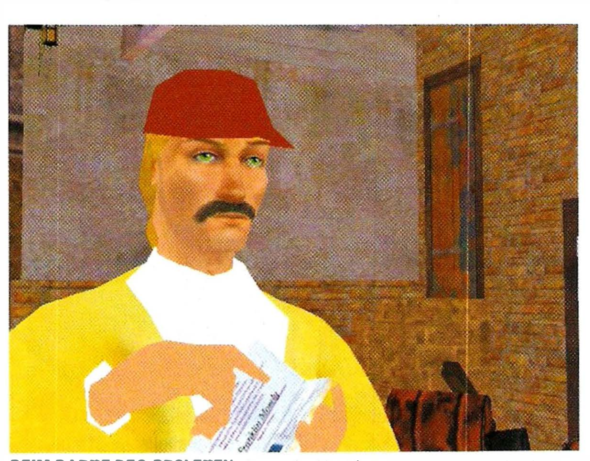
Dirigiert wird Gabriel in traditioneller Manier: Linksklicks erteilen ihm Marschbefehle oder zeigen, was man mit einem bestimmten Gegenstand alles anfangen kann, Rechtsklicks öffnen das Inventar und die Optionsbildschirme. Auch die Rätsel sind im besten Sinne klassisch. Die typischen Objektkombinationen stehen dem Zusammensetzen von Hinweisen aus Legenden, Beobachtungen und Dialogen gegenüber. Fast ist es, als würde man einen Krimi einfach aus der Sicht der Hauptfigur erleben. Ein Beispiel: Um ein Motorrad mieten zu können, benötigen Sie einen fremden Ausweis. Wie praktisch, dass Sie um die Süßigkeitensucht Ihres Freundes Mosley wissen. Sie legen also einen zuckrigen Köder aus, lassen Mosley vom Portier rufen, warten in seinem Rücken, bis er sich über das Leckerli hermacht - und leeren just in diesem Moment seine Gesäßtasche: Fini! Wer stecken bleibt, kann aus einer Hilfsdatei Ratschläge aufrufen - ein Angebot, auf das vor allem im ersten Viertel des Spiels fast jeder eingehen wird. Denn bis die eigentliche Geschichte endlich in Wallung kommt, tappst Gabriel vergleichsweise orientierungslos durch die Gegend. Spaß macht's dank seiner markigen Sprüche trotzdem immer. Ähnlich wie in *Baphomets Fluch 2* schlüpft der Spieler phasenweise außerdem in eine weibliche Rolle - in die der eingangs erwähnten und Serienkennern sehr vertrauten Dame namens Grace.

Wäre der langwierige erste Spieltag nicht, Gabriel hätte in höhere Wertungsregionen vorstoßen können.

Daniel Ch. Kreiss



IM NAMEN DES HERRN? Die realen Bezüge im Spiel nehmen das Christentum nicht aus.



BEIM BARTE DES PROLETEN Der adrette Lippenschmuck besteht aus Katzenhaaren, recht notdürftig befestigt mittels Zuckersirup.

TESTURTEIL Gabriel Knight 3

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Grim Fandango** 1/99 – Das Meisterwerk: Unerreichter Witz und Einfallsreichtum. Null Kritik.
- **Discworld Noir** 7/99 – Schwarzhumorige Umsetzung der Pratchett-Bücher. Sehr schönes Spiel.
- **Outcast** 8/99 – Eigentlich Action-Adventure, aber von her Dialoganteil und Storydichte.
- **Gabriel Knight 3** 1/2000 – Hervorragende Riesenstory mit Köpfchen. „Ernst zu nehmender" als der aktuelle Rest des Genres.
- **King's Quest 8** 1/99 – Alte Serie in neuem Gewand: Mehr 3D-Action-Rollenspiel als Adventure.

GRAFIK ..... Gut
Mimik und Gestik: Top. Der Rest: Durchschnitt.

SOUND ..... Gut
Sphärische Klänge, professionelle Sprecher.

STEUERUNG ..... Befriedigend
Inventarführung gestaltet sich leicht umständlich.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

80%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II/333
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 140 MB	HD: 405 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ..... ✘

Believe the Hype!

Ein putziges Playmobilmännchen eifert Lara, Rynn & Co. nach, indem es sich auf eine abenteuerliche Zeitreise begibt.

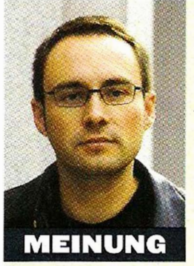
FAKTEN ■ ENTWICKLER **Ubi Soft** ■ VERTRIEB **Ubi Soft** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **bereits erhältlich** ■ USK **Ab 6 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Original Playmobil-Design
- Einsteigerfreundlich
- 4 Zeitepochen
- 14 Welten
- 80 Charaktere
- Hype des Monats



AUFGESCHLOSSEN Ritter Hype hat einer trantütigen Wache den Schlüsselbund geklaut und kann jetzt aus der Zelle entkommen, um im Kloster nach dem Juwel zu suchen.



MEINUNG

Rynns kleiner Bruder: In einer Szene reitet Hype auf einem Drachen durch die Lüfte.

Peter Kusenberg

Die immer freundlichen Figürchen mit den gezackten Deppenfrisuren haben mich mit mehr oder minder großem Erfolg durch die Schrecknisse der Kindheit gelotst. Daher habe ich *Hype* mit nostalgieschwangerem Herzen gespielt - und geliebt. Dank strenger Kontrolle der Playmobil-Firma Geobra Brandstätter wurde dem Spiel ein originalgetreues Design und eine kinderfreundliche Geschichte verpasst, die dem Charakter der Plastikmännchen genau entsprechen. Dabei sind weder die Kämpfe noch die Hüpfsequenzen läppische Kleinkinderübungen, sondern stellen durchaus eine Herausforderung für die Zielgruppe dar. Einzig die Dialoge könnten noch etwas ausgefeilter sein.

Im zweiten Titel von Ubi Softs Trilogie technisch anspruchsvoller Playmobil-Spiele muss der tapfere Plastikritter Hype ein Königreich von der Tyrannei des Schwarzen Ritters befreien.

Um diese hehre Aufgabe zu erfüllen, muss der sympathische Held durch vier Epochen reisen und sich dort jeweils ein Zauberjuwel unter den nicht vorhandenen Nagel reißen. Dabei wird Hype in vergleichbarer Weise gesteuert wie Lara Croft. Ähnlich wie besagte Dauerheldin darf sich das Ritterchen in drei Disziplinen bewähren: Zum einen muss er die Umgebung erkunden und mit bis zu 80 Nebenpersonen sprechen, wobei die Dialoge von selbst ablaufen. Weiterhin soll er seine Sprungkünste unter Beweis stellen, um etwa tödliche Abgründe zu überwinden. Schließlich kommt auch die Action nicht zu kurz, denn an jedem Ort warten feindlich gesinnte Schurken, Magier oder gar Gespenster darauf, dem Helden seine Mission zu vermasseln. Dabei stehen ihm drei verschiedene Waffen zur Auswahl, darunter Schwert und Armbrust. Die Pfeile für das Schussgerät befinden sich in einem übersichtlichen Inventar, das zudem Schlüssel, Heiltränke und andere Gebrauchsgegenstände enthält. Leider ist das Speichern nur an bestimmten Stellen möglich, so dass unerfahrene Abenteurer einige Szenen gewiss häufiger in Angriff nehmen müssen.

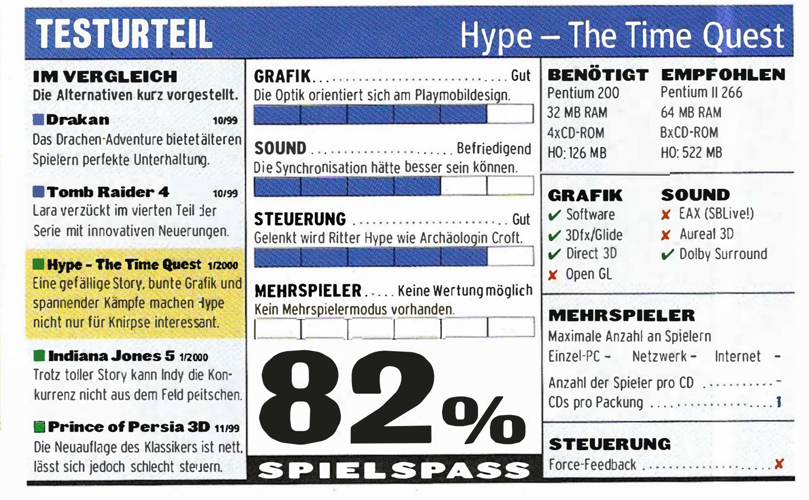
Peter Kusenberg

Trotz der Altersempfehlung ab sechs Jahren ist Hype auch für Erwachsene eine Herausforderung.



REDEN IST SILBER Schweigen ist Quatsch. Hype labert einfach jede an.

OHNE FURCHT UND TADEL Die Kämpfe mit Skeletten und sonstigen unliebsamen Zeitgenossen sind nicht von Pappe.



TESTURTEIL — Hype – The Time Quest

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Drakan** 10/99 — Das Drachen-Adventure bietet älteren Spielern perfekte Unterhaltung.
- **Tomb Raider 4** 10/99 — Lara verzückt im vierten Teil der Serie mit innovativen Neuerungen.
- **Hype - The Time Quest** 1/2000 — Eine gefällige Story, bunte Grafik und spannender Kämpfe machen Hype nicht nur für Knirpse interessant.
- **Indiana Jones 5** 1/2000 — Trotz toller Story kann Indy die Konkurrenz nicht aus dem Feld peitschen.
- **Prince of Persia 3D** 11/99 — Die Neuauflage des Klassikers ist nett, lässt sich jedoch schlecht steuern.

GRAFIK ... Gut
Die Optik orientiert sich am Playmobildesign.

SOUND ... Befriedigend
Die Synchronisation hätte besser sein können.

STEUERUNG ... Gut
Gelenkt wird Ritter Hype wie Archäologin Croft.

MEHRSPIELER ... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

82%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 266
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	BxCD-ROM
HD: 126 MB	HD: 522 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD ... -
CDs pro Packung ... 1

STEUERUNG
Force-Feedback ... ✘

Der Mann mit der Peitsche

Neue Aufgaben für die Abenteurerlegende: Indiana Jones kehrt zurück - und macht Lara Croft Konkurrenz.

FAKTEN ▪ ENTWICKLER **LucasArts** ▪ VERTRIEB **THQ** ▪ PREIS **ca. DM 80,-** ▪ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ▪ USK **Ab 12 Jahren**



AUF EINEN BLICK
- Drittes offizielles Indy-Spiel
- 16 Schauplätze rund um den Erdball
- Synchronstimme von Harrison Ford
- Zwei steuerbare Fahrzeuge
- Hauptfigur mit ultimativem Kultstatus

▪ PARADEROLLE Harrison Ford spielte von 1981 bis 1989 insgesamt dreimal den Indy Jones - und machte den Mann mit der Peitsche damit zur Filmlegende.

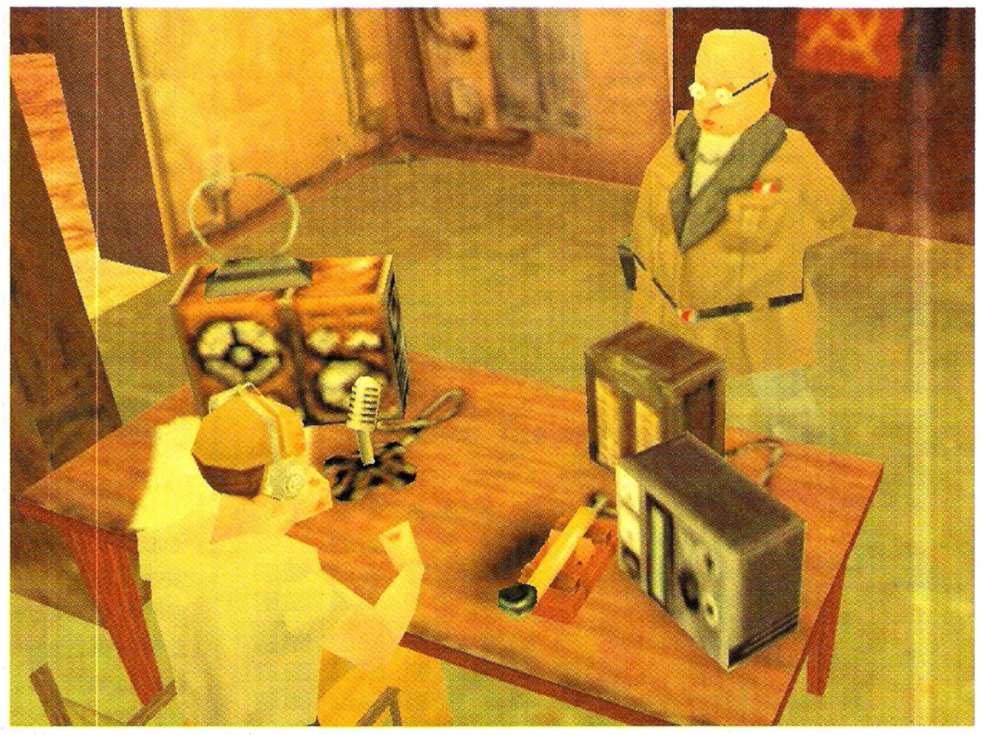
Der Mann ist eine Legende. Die ursprünglich von Steven Spielberg geschaffene Figur des Indiana Jones konnte bisher nicht nur in drei grandiosen Hollywood-Actionmärchen begeistern; auch die auf dem Charakter basierenden PC-Spiele haben es geschafft, selbst aus heutiger Sicht noch ihren Kultstatus zu behalten. Nun kehrt der Mann mit dem Schlapphut und der Peitsche endlich zurück - und begibt sich überraschenderweise auf die Spuren seiner berühmten Abenteurer-Kollegin Lara Croft.

Auch wenn immer wieder Gerüchte über einen vierten Indy-Film im Internet kursieren - man muss sich wohl damit abfinden, dass zumindest auf der großen Leinwand auch in den nächsten Jahren kein Dr. Jones mehr auftauchen wird. Anders auf den PC-Monitoren dieser Welt: LucasArts hat dafür gesorgt, dass der legendäre Held wenigstens Spielernaturen noch das eine oder andere Mal begegnen dürfte. In seinem neuesten Abenteuer muss sich der Archäologe erstmals mit anderen Feinden als den sonst üblichen Nazis herumschlagen: Dieses Mal müssen die Russen als Feindbild herhalten. Im Jahre 1947 durchstöbern Geheimagenten der sowjetischen Regierung die Ruinen des sagenhaften Turms von Babel. Gerüchteweise sollen sich in den Überresten des Monuments Teile einer uralten Höllenmaschine befinden, mit deren Hilfe sich angeblich ein Dimensionstor zu einer Parallelwelt öffnen ließe. Der sowjetische Physiker Volodnikov hat es sich in den Kopf gesetzt, diese Maschine wieder zusammenzubauen, was zu einem dramatischen Wechsel der Machtverhältnisse zwischen den Großmächten führen würde - im gerade beginnenden Kalten Krieg eine prekäre Situation! Indys Aufgabe: Er muss die Russen bei ihrer Arbeit behindern und gleichzeitig die noch fehlenden Teile der Maschine finden, die, wie sich herausstellt, über den gesamten Erdball verteilt sind.

Schon in den ersten Minuten wird klar, dass LucasArts sich entschlossen hat, den bei Indiana Jones ursprünglich eingeschlagenen Weg des klassischen Adventures zu verlassen und stattdessen einer anderen berühmten Abenteurerin nachzueifern: Lara Croft. *Indiana Jones und der Turm von Babel* erinnert sowohl vom Spiel-



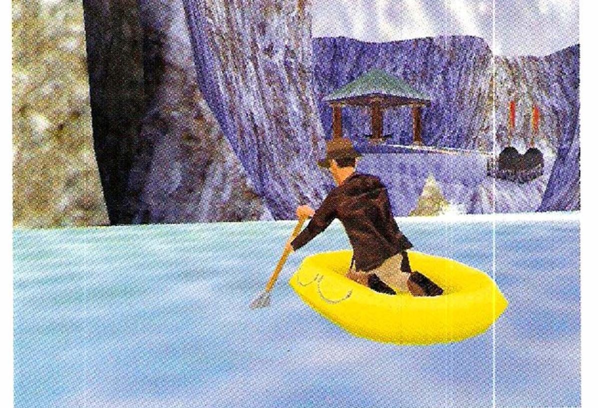
ALTE BEKANNTE Schon früh trifft Indy auf Sophia, bekannt aus den Filmvorlagen.



KLEIN, FIES UND PUMMELIG Erstmals sind nicht die bösen deutschen Nazis Indys Gegenspieler, sondern russische Wissenschaftler und Geheimagenten, die hinter einer mysteriösen Höllenmaschine her sind.

prinzip her als auch grafisch stark an *Tomb Raider*. Sie steuern den Mann mit der Peitsche aus der Third-Person-Perspektive mit Hilfe von Joystick, Gamepad oder Tastatur durch eine Reihe exotischer Schauplätze, darunter den Irak, Babylon, eine verschneite Bergregion in Kasachstan und jede Menge alter Tempel, Gruften und Verliese. Auf Ihrem Weg gilt es nicht nur, sich immer wieder gegen die auf Sie aufmerksam gewordenen Russen zu wehren, sondern auch allerlei unangenehmes Getier zu beseitigen. Skorpione und Riesenspinnen wollen den Helden durch Bisse vergiften, Wölfe greifen an und auch Indys Schlangenphobie wird das eine oder andere Mal wieder zum Ausbruch kommen. In späteren Levels gesellen sich zu dieser illustren Gesellschaft noch mysteriöse Wesen, die aus einer anderen Welt zu kommen scheinen: Herunterfallende Eiszapfen verwandeln sich in garstige blaue Kobolde mit scharfen Zähnen, Lavamonster bewachen einen Teil der Maschine und im Aztekenland muss sich Indy mit der gefährlichen mystischen Riesenschlange Quetzalcoatl herumschlagen. Die Gegner-KI aller feindlichen Kräfte beschränkt sich in den meisten Fällen darauf, die Figuren auf direktem Weg auf Sie zulaufen zu lassen; gelegentlich vollführen aber zumindest die Soldaten und Agenten auch seitliche Saltos, um Ihren Attacken auszuweichen.

Die Rückkehr einer Kultfigur wie Indy Jones hätte ruhig etwas glamouröser ausfallen können – optisch hinkt das neue Werk seiner Zeit hinterher.

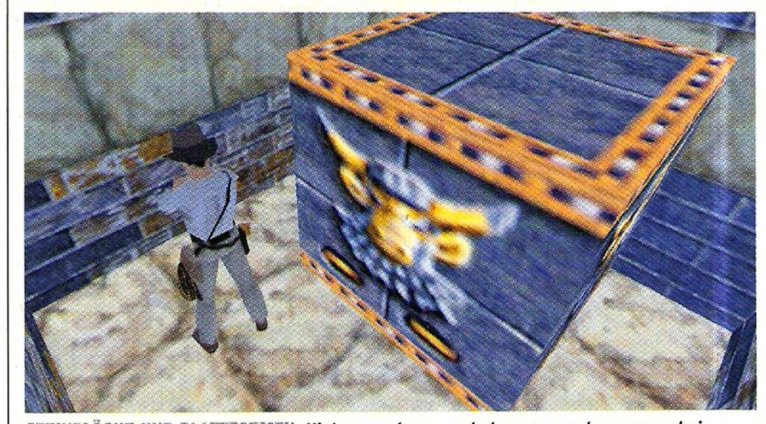


WILDWASSERFAHRT In seinem knallgelben Gummiboot muss Indiana Jones an gefährlich scharfen Klippen vorbeipaddeln.

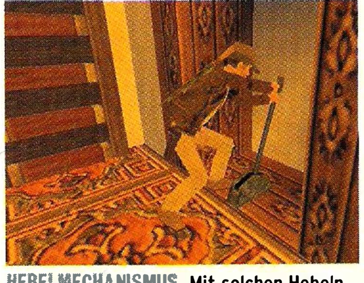
Rätseln wie bei Lara

Wer die Tomb-Raider-Spiele kennt, dem wird die eine oder andere Situation in Indiana Jones und der Turm von Babel mehr als bekannt vorkommen.

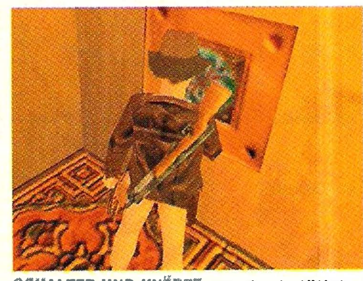
Im neuesten Indy-Abenteuer nehmen die Rätsel einen beträchtlichen Teil des Spiels ein, beschränken sich aber meist auf bekannte Elemente wie das Betätigen von Schaltern oder Umlegen von Hebeln in der richtigen Reihenfolge.



STEINBLÖCKE UND PLATTFORMEN Kisten werden verschoben, um verborgene geheime Durchgänge zu öffnen oder an vorher unzugängliche Stellen zu gelangen.



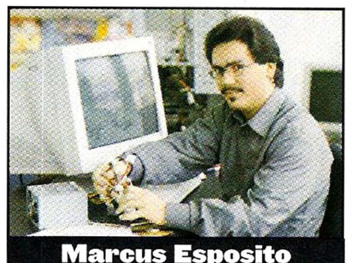
HEBELMECHANISMUS Mit solchen Hebeln aktivieren Sie geheime Mechanismen.



SCHALTER UND KNÖPFE werden betätigt wie Hebel und haben die gleiche Funktion.

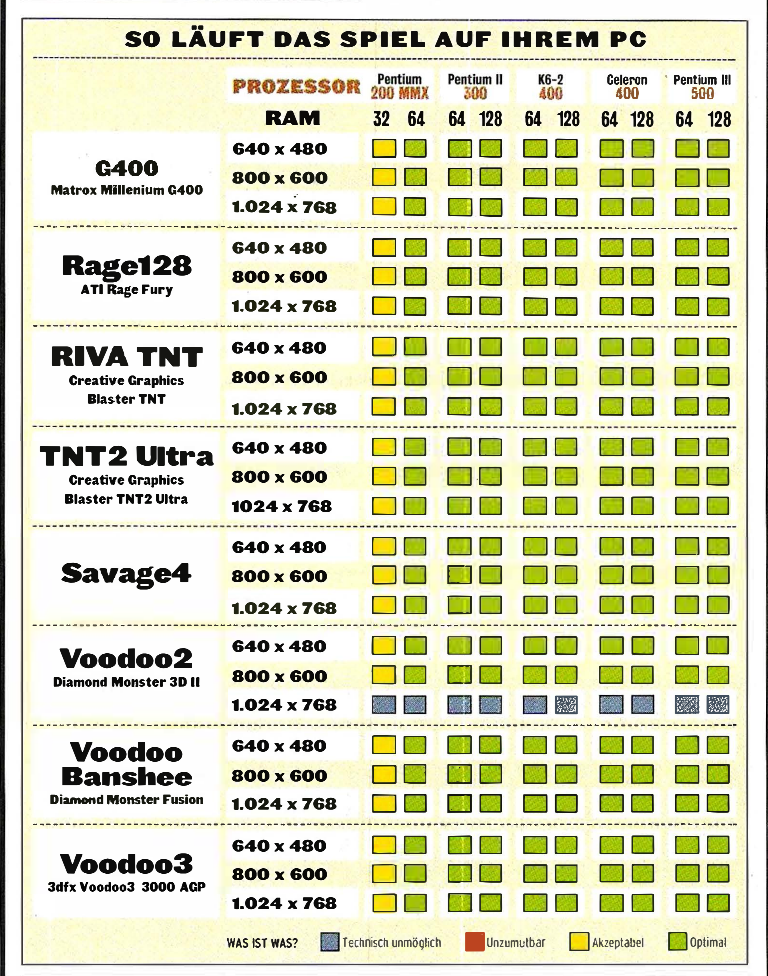
Testcenter Indiana Jones und der Turm von Babel

Installiert und läuft



Indiana Jones und der Turm von Babel ist ein sehr zurückhaltender Vertreter seiner Zunft. Schon auf der Minimalkonfiguration des Testcenters lassen sich Indys Abenteuer – mit Einschränkungen – spielen.

- Schalten Sie unter den erweiterten Grafikoptionen das Triple Buffering an.
- Wenn Sie nur 32 MB RAM haben, sollten Sie möglichst alle Hintergrundprogramme beenden.



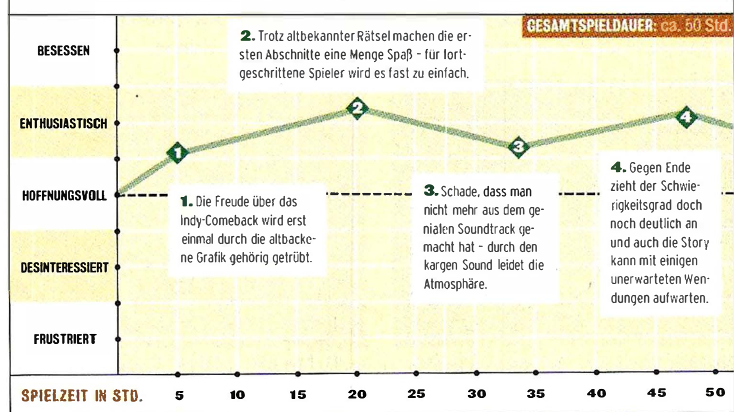
SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

PROZESSOR		Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
G400 Matrox Millenium G400	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1024 x 768	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Savage4	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Indiana Jones und der Turm von Babel macht einem den Einstieg sehr leicht – gerade die ersten Abschnitte sind recht einfach. Erst in den späteren Levels werden auch Profis gefordert.

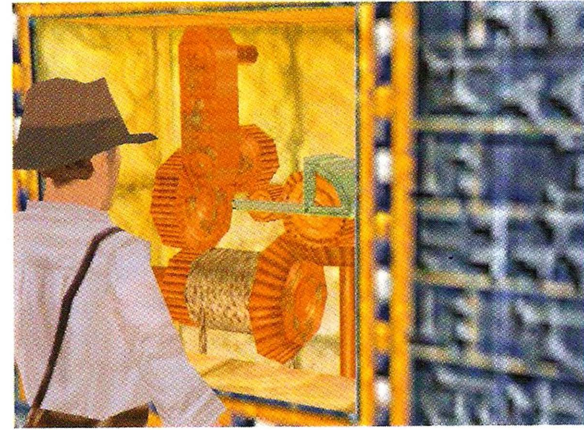




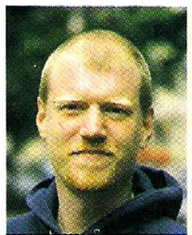
INDY IN SPACE Die Höllenmaschine öffnet ein Tor zu einer Parallelwelt, in der unser Held in seinem Outfit etwas fremd wirkt.

Innovationen werden Sie vergebens suchen – aber auch Altbekanntes kann Spaß machen, wenn es gut inszeniert ist.

Trotz der vielen Bösewichter liegt der Schwerpunkt des Spiels nicht auf tumber Ballerei: Viel wichtiger für das Vorankommen ist das Lösen von Rätseln, die sich allerdings in erster Linie auf klassische Schalter- und Hebelsituationen beschränken. Um in den riesigen Spielabschnitten zum jeweiligen Ausgang zu gelangen, sind auch zahllose waghalsige Sprung- und Klettermanöver notwendig. Dr. Jones stehen hierfür die verschiedensten Bewegungsabläufe zur Verfügung: Er kann nicht nur schwimmen, tauchen, springen und kriechen, sondern an bestimmten Stellen auch Wände hochklettern oder sich mit seiner Peitsche über Abgründe schwingen. An zwei Stellen stehen noch besondere Einlagen auf dem Programm: In einem Gummiboot unternimmt der Abenteurer eine Wildwasserfahrt vorbei an scharfen Klippen; später steht noch eine turbulente Verfolgungsjagd mit einem klapperigen Jeep an. Die Animationen der Hauptfigur sind ordentlich gemacht, erreichen aber nicht das Niveau des Vorbilds Lara Croft. Auch der Rest der Grafik hat nicht mehr als durchschnittliche Qualität zu bieten: Indy selbst wirkt starr, die einzelnen Gliedmaßen erscheinen klobig. Die Landschaften sind zwar sehr groß,



FEINTUNING Die meisten Rätsel haben mit Maschinen zu tun – hier muss beispielsweise ein fehlendes Zahnrad eingesetzt werden.



MEINUNG

Indy zeigt erste Alterungserscheinungen – zum alten Eisen gehört er aber trotzdem noch nicht.

Andreas Sauerland

Im ersten Moment dachte ich, Lara hätte sich einer Geschlechtumwandlung unterzogen, so sehr ähnelt das neueste Indy-Adventure den Werken von Core Design. Doch auch, wenn Der *Turm von Babel* so viel Eigenständigkeit besitzt wie eine Modern-Talking-Platte und auch optisch alles andere als spektakulär ist - Spaß macht die Jagd nach der Höllenmaschine dennoch. Vor allem Einsteigern dürfte der ruhige Spielverlauf und die gut ausbalancierte Mixtur an Rätseln und Action zusagen. Dr. Jones mag ein wenig in die Jahre gekommen sein; abschreiben sollte man ihn dennoch nicht - auch wenn er stellenweise durch die Levels stakst, als hätte er ein künstliches Hüftgelenk.

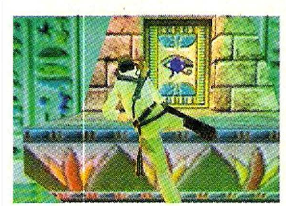
gleichzeitig aber recht leblos und werden nur gelegentlich durch Objekte wie Kakteen aufgelockert. Auch beim Sound dominiert eine gewisse Trockenheit: Der hervorragende orchestrale Soundtrack erschallt lediglich in Schlüsselsituationen, ansonsten herrscht viel akustische Leere - einzig die Synchronisation der Figuren, allen voran die Originalstimme von Harrison Ford, kann überzeugen. Trotz dieser Mankos macht *Indiana Jones und der Turm von Babel* durchaus eine Menge Spaß - was sicherlich nicht nur an der Kultstellung und dem Charme der Hauptfigur liegt. Zum einen bietet das Spiel gerade für Einsteiger den richtigen Schwierigkeitsgrad. - Die Mischung aus Rätseln, Kletterakrobatik und Baller-Einlagen kopiert letztlich zwar einfach das Erfolgsrezept anderer Action-Adventures, bietet aber neben eindrucksvollen Levels und jeder Menge Abwechslung auch eine reizvolle Hintergrundgeschichte, die die Abschnitte zusammenhält und dem ganzen einen ruhigen, aber organisch wirkenden Spielablauf verleiht.

Andreas Sauerland

Rüstiger Rentner

Indy mag ein wenig in die Jahre gekommen sein - beweglich ist er allerdings wie schon lange nicht mehr.

Wie es sich für einen Action-Helden gehört, verfügt auch Indy über eine Vielzahl verschiedener Bewegungsmodi.



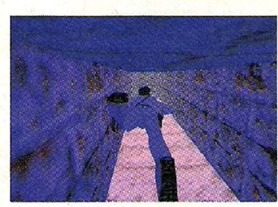
KLETTERN Indy erklimmt mit Leichtigkeit jede Hürde.



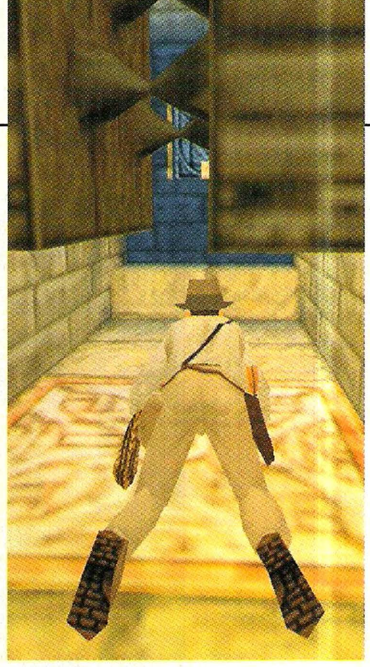
KRAXELN An Mauern kann er sich vorsichtig hochziehen.



SCHWINGEN Mit der Peitsche schwingt er sich über Abgründe.

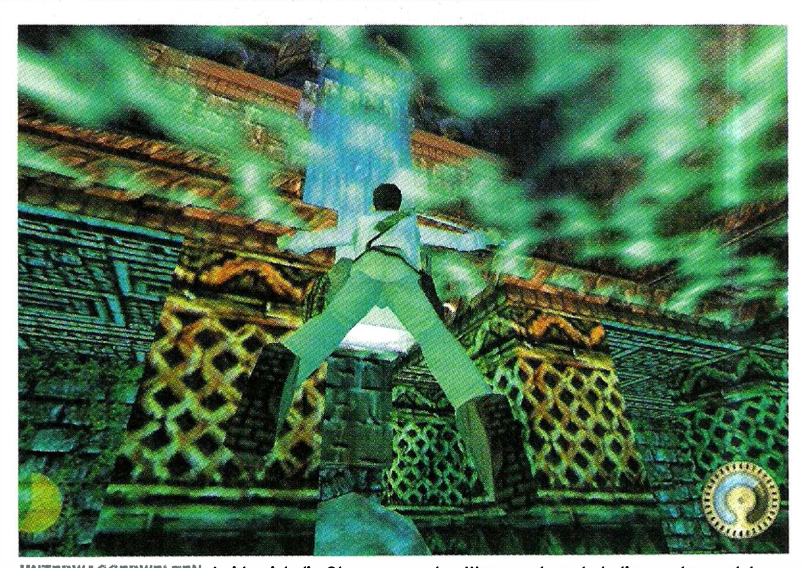


SCHWIMMEN Tauchen ist für Indy eine leichte Übung.



KRIECHEN In die Knie zu gehen ist bei solchen Fallen sehr empfehlenswert.

Das neueste Indy-Abenteuer macht Spaß. Nur mit dem holden Fräulein Croft sollte sich Dr. Jones nicht mehr anlegen - die ist ihm nämlich überlegen.



UNTERWASSERWELTEN Leider ist die Steuerung unter Wasser etwas hakelig, so dass solche Badeausflüge für Dr. Jones alles andere als eine erholsame Erfahrung sind.



MEINUNG

Der neue Indy setzt kaum Akzente.

Daniel Ch. Kreis

Soll Andreas ruhig auf grafischen Makeln herumreiten - für mich sind andere Dinge maßgeblich. Allein diese vertraute Stimme lässt in meinen Augen mehr Atmosphäre entstehen als jedes optische Bonbon! Außerdem begeistert mich die Handlung. Doch an einem Punkt muss ich in das Lied meines Kollegen einstimmen: Der Testmarathon hat Indy als zu stereotyp entlarvt. Rätselarten, die in der Betaversion noch eine richtig gute Figur machten, werden im Verlauf so abgenutzt, dass man sich fragt, wo *LucasArts* die gewohnte Kreativität eigentlich gelassen hat. Summa summarum: *Der Turm von Babel* ist ein solider, sauberer Titel, bei weitem aber nicht der erhoffte Impulsgeber.

TESTURTEIL Indiana Jones und der Turm von Babel

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Tomb Raider 4** 1/00 – Lara setzt sich mit ihrem neuesten Abenteuer erneut an die Spitze.
- **Indiana Jones 5** 1/00 – Leider hat es nur für den zweiten Platz gereicht. Bei mehr eigenen Ideen wäre mehr drin gewesen.
- **Tomb Raider 3** 1/99 – Am dritten Teil der Serie bemängelten viele die fehlenden Innovationen.
- **Soul Reaver** 11/99 – Vampir auf Seelenjagd. Auf der PlayStation ein Hit, für den PC eher nicht.
- **Deathtrap Dungeon** 7/98 – Zwar schon recht alt, aber noch immer empfehlenswert.

GRAFIK .... Befriedigend
Die Optik hinkt ihrer Zeit hinterher.

SOUND .... Gut
Mit der Original-Synchronstimme von H. Ford.

STEUERUNG .... Gut
Lediglich die Maus reagiert überempfindlich.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

80%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II/333
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 65 MB	HD: 150 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

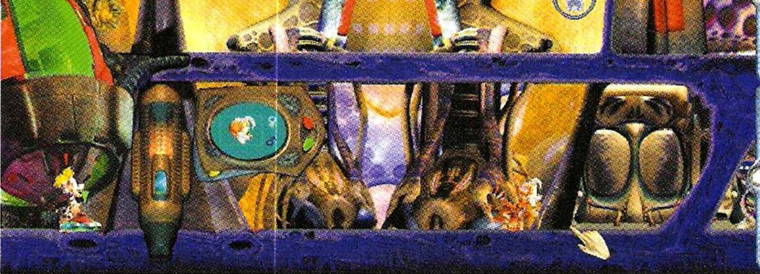
Zu leben gelernt

Viele Züchter sahen ihren Norns beim Verhungern zu - Cyberlife hat nachgebessert.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Cyberlife** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ TERMIN **November 1999** ■ USK **N.N.B.**

AUF EINEN BLICK

- Drei intelligente Rassen
- Soziales Verhalten
- Bausteinsystem für Maschinen
- Fünf Welten
- Keine Eier-CD



DAS LEBEN ALS SPIEL Die Welten und Räume sind mit Portalen voneinander getrennt. Jede Welt besitzt ein eigenständiges Ökosystem und kann spezielle Norns hervorbringen.

Wer stundenlang verzweifelt versuchte, seine putzigen Norns für die Nahrungsaufnahme zu interessieren, zweifelte bald an seinen Fähigkeiten als Erzieher. Mit *Creatures 3* kann man verlorenes Selbstvertrauen zurückgewinnen.

Die „Zuchtsimulation" *Creatures* geht mit wesentlichen Verbesserungen in die dritte Runde. Es geht darum, Norns aufzuziehen, ihnen das Sprechen und Überleben beizubringen und durch geschickte Auswahl der Eltern eine intelligente Sippe heranzuzüchten. Der große Unterschied zu den beiden Vorgängern: diesmal funktioniert es. Die Norns begreifen nun auf Anhieb, dass man Nahrung in den Mund nehmen muss und dass dies ein geeignetes Mittel gegen den Hunger ist. Nachdem den Norns das Sprechen beigebracht wurde (nach wie vor existieren Unterrichtsautomaten) kann man ihnen ihre Welt zeigen. Die Norns teilen sich vier Biosphären mit bösen Grendels und diebischen Ettins, mit etwas Geschick können sie sich aber wehren: Stereoanlagen, Spezies-Detektoren und Waffen können von den Norns zu Alarmanlagen oder Geschützen zusammengebaut werden. *Creatures 3* ist aus spielerischer Sicht weitaus gehaltvoller als die Vorgängerversionen, allerdings stehen die Genbaukästen nicht mehr zur Verfügung.

Harald Wagner

Intelligente Norns können eigene Maschinen bauen und sich gegen die bösen Grendels wehren.

TESTURTEIL — Creatures 3

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Creatures 3** (1/2000) — Die intelligenteren Norns eignen sich erstmals auch als Spielkameraden. Auch als Bildschirmschoner putzig.
- **Creatures 2** (10/98) — Für Hobby-Genetiker und Biologen interessanter als für Spieler.
- **Gangsters** (1/99) — Die Horde eigenwilliger Gangster ist einfacher zu steuern als Norns.
- **Catz!** (12/98) — Kein wissenschaftlicher Anspruch, aber sauberer als eine echte Katze.
- **Aquarium** (7/99) — Wegen Null Interaktivität und fehlendem Niedlichkeitsfaktor echt fade.

GRAFIK .... Sehr gut
Die Grafik ist bunt, detailliert und zweckmäßig.

SOUND .... Ausreichend
Die Norns können immer noch nicht sprechen.

STEUERUNG .... Gut
Indirekte Steuerung mit dem Mauscursor.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus enthalten.

81%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium 3/500
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 267 MB	HD: 267 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

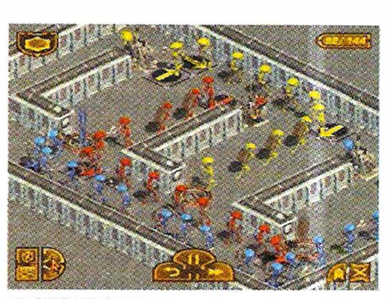
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Star Wars: Pit Droids

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **LucasArts**
■ VERTRIEB **Ubi Soft** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



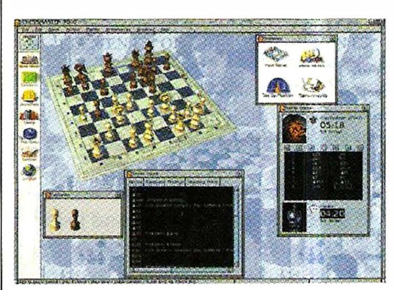
WUSELFAKTOR 10 Die gelben, roten und blauen Männchen wollen alle gerettet werden.

Ältere Leserinnen und Leser werden sich vielleicht noch an die *Lemmings*-Trilogie erinnern: Die hirnlosen kleinen Tierchen wären in den sicheren Tod gelaufen, wenn der Spieler ihnen nicht den Weg zum Paradies gewiesen hätte. *Pit Droids* funktioniert nach einem ähnlichen Prinzip, das sich nur in dem Punkt unterscheidet, dass die Droiden - anders als die Lemminge - über keinerlei Spezialfähigkeiten verfügen. Es kommt nur darauf an, dass Sie auf dem Spielfeld Ihre Pfeile richtig setzen. Da dies gar nicht so einfach ist, haben die Entwickler ein Tutorial eingebaut. Dank vieler Levels ist hier langes Knobeln gewährleistet. *(pk)*

SPIELSPASS 68%

Chessmaster 7000

■ GENRE **Schachsimulation** ■ ENTWICKLER **Mindscape**
■ VERTRIEB **Mindscape** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



BESTE ORDNUNG Dank der Fenstertechnik hat man stets alles im Blick.

Chessmaster ist eine der wenigen Schachserien, die die letzten Jahre überstanden haben. Dank mehrerer interaktiver Tutorien ist das Programm nun einsteigerfreundlicher als jemals zuvor. Mit seinen verschiedenen Programmoberflächen richtet sich *Chessmaster 7000* an die unterschiedlichsten Spielertypen: Blitzschachspieler, Strategen und Anfänger finden ihre eigenen Spielwiesen. Statistiken, Analysen und Tipps werden nebenbei berechnet. Auf modernen Rechnern kann das Spiel endlich auch für erfahrene Schachspieler einen ernst zu nehmenden Gegner darstellen - zirka 100.000 berechnete Züge pro Sekunde sind von einem Menschen kaum zu schlagen. *(hw)*

SPIELSPASS 75%

Jäger der verlorenen Flasche

Ubi Soft setzt noch einen drauf: Nach Rayman erobert jetzt auch Ed die Welt der Hüpfspiele.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **UbiSoft** ■ VERTRIEB **UbiSoft** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

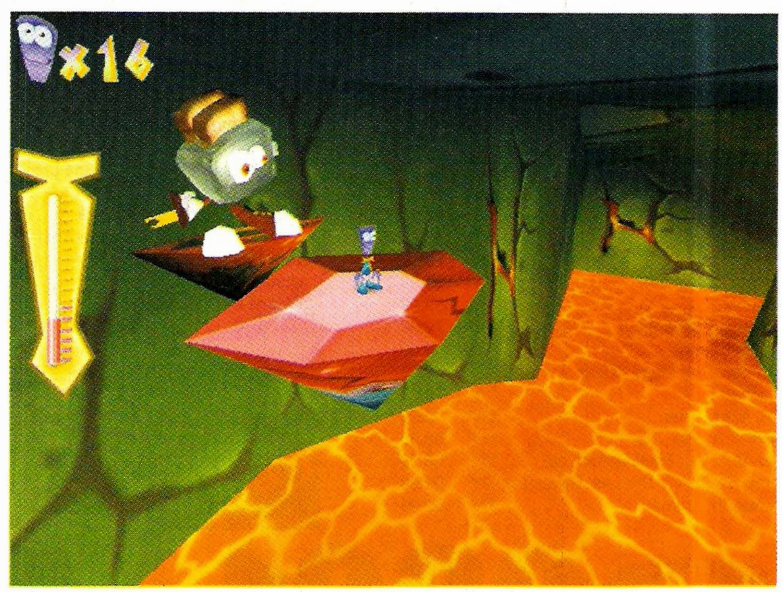
AUF EINEN BLICK

- 12 Levels
- 6 Upgrades
- 5 Spezialfähigkeiten
- 1 Schwierigkeitsgrad
- Automatische Speicherfunktion

Das Gehüpfe geht weiter. Nachdem letzten Monat schon Rayman gezeigt hat, dass das Genre der Jump&Runs alles andere als tot ist, will der niedliche Außerirdische Ed in Tonic Trouble diesen Trend jetzt fortsetzen.

Hausmeister haben's schwer – vor allem, wenn sie klein, lila und von Liebeskummer gebeutelt sind. Für Ed, seines Zeichens Chefschrubber auf einem riesigen Raumschiff, hat sich das Schicksal aber noch ganz andere Gemeinheiten ausgedacht: Bei der Arbeit fällt dem Tollpatsch eine Flasche mit einer mysteriösen Flüssigkeit in und gleich darauf wieder aus den Händen. Durch die Verkettung einiger ungewöhnlicher Umstände landet das Behältnis auf dem Planeten Erde und verursacht dort seltsame Mutationen bei Menschen, Tieren und Pflanzen. Da Ed der eigentliche Urheber der Katastrophe ist, wird er dazu verdonnert, die Flasche wieder zurückzuholen und landet kurz darauf auf unserem Heimatplaneten. *Tonic Trouble* wirkt ein wenig wie der kleine Bruder von *Rayman 2*: Auch Ed hüpft durch 12 riesige, frei begehbare 3D-Spielwelten, die ihrerseits nochmals in Unterabschnitte aufgeteilt sind und begegnet vielen bizarren Gestalten. Zu Eds Widersachern gehören unter anderem Killertomaten, fliegende Toaster und nicht zuletzt der schreckliche Grogh, ein Pirat, der die Flasche gefunden und sich daraufhin zum König der Welt erklärt hat. Sie lenken Ihre Figur per Joypad oder Tastatur aus der Third-Person-Perspektive; eine automatische Kamera sorgt dabei jederzeit für den nötigen Überblick. Zu Beginn seiner Reise kann das Alienwesen sich gegen die Angriffe des Killergemüses noch kaum wehren; im Laufe der Zeit bekommt es aber immer mehr Fähigkeiten und Gegenstände, die es zu seinem Vorteil einsetzen kann. So wird Ed später mit Hilfe seiner Fliege durch luftige Höhen gleiten oder tauchen, indem er sich ein Goldfischglas über den Kopf stülpt. Grafisch hat *Tonic Trouble* neben farbenfrohen, detaillierten Texturen und fantasievoll designten Gegnern vor allem psychedelische Landschaften zu bieten, die durch surreale Elemente wie nach oben fließende Wasserfälle zu überraschen wissen.

Andreas Sauerland



SCHRILLER GEHT'S NICHT In dieser unterirdischen Lavahöhle muss sich der arme Ed vor wildgewordenen Toastern in Sicherheit bringen, die ihn mit Brotscheiben bewerfen.

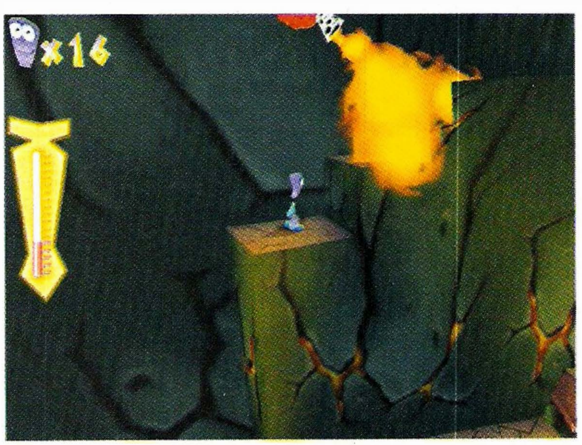


Ed ist die schrille Variante von Rayman: Greller, aber nicht unbedingt besser.

MEINUNG Andreas Sauerland

Tonic Trouble sieht nicht nur klasse aus, es spielt sich auch so. Die riesigen Levels halten immer wieder Überraschungen bereit und für Abwechslung ist in jedem Fall gesorgt. Mir persönlich ging nach einer Weile lediglich der permanent gezwungen-schrille Humor des kleinen violetten Aliens etwas auf die Nerven; *Rayman* ist in diesem Punkt doch deutlich dezenter.

Wenn Ihnen selbst Rayman noch nicht schrill genug ist, dann sollten Sie sich Tonic Trouble ansehen.



DER OPTIMALE BLICKWINKEL Die Kamera lässt sich auf drei verschiedene Weisen einstellen und justiert sich automatisch.

TESTURTEIL — Tonic Trouble

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Rayman 2** 12/99 — Niedlicher geht es kaum noch: Rayman bleibt an der Spitze.
- **Tonic Trouble** 1/2000 — Abgedrehter als Rayman aber nicht ganz so mitreißend: Ed landet auf einem hervorragenden zweiten Platz.
- **Gex 3D** 9/98 — Schon älter, aber immer noch genial: Ein Hüpflurch mit Film-Fimmel.
- **Croc** 3/98 — Krokodil mit Schulranzen in familienfreundlicher Hüpforgie.
- **Pandemonium 2** 6/98 — Der Oldie unter den Jump&Runs - fast schon ein Klassiker.

GRAFIK .... Gut
Die gagreichen Animationen gefallen.

SOUND .... Befriedigend
Ein wenig zu albern, dennoch gelungen.

STEUERUNG .... Gut
Die besten Dienste leistet hier ein Joypad.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

81%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II/233
32 MB RAM	62 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 50 MB	HD:250 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

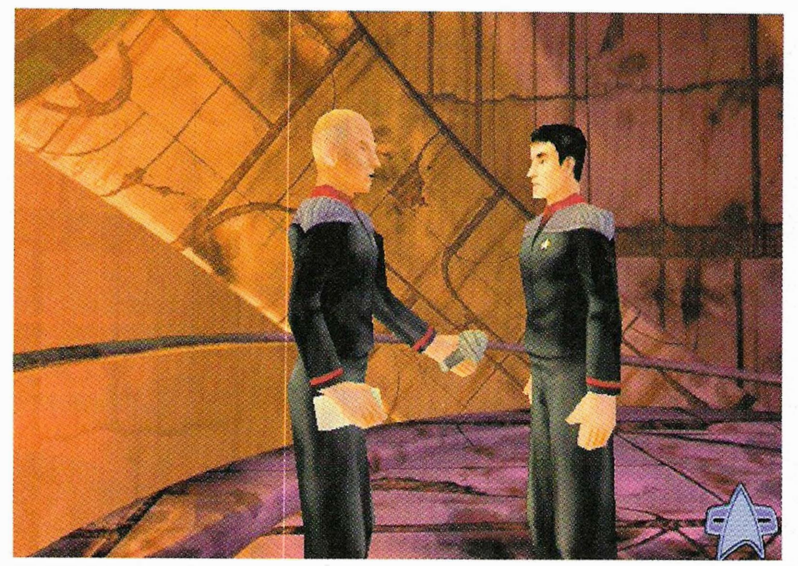
Rebellion im Kindergarten

Activisions Adventure soll sowohl Einsteiger als auch eingeschworene Trekker vor den PC locken.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Presto Studios** ■ VERTRIEB **Activision** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Einsteigerfreundliche Rätsel
- Einsteigerfreundliche Action
- Einsteigerfreundliche Optik
- Einsteigerfreundliche Missionen
- Einsteigerfeindliche Steuerung



FOREVER YOUNG **Auf dem abgelegenen Planeten bleiben die Menschen ewig jung. Natürlich ist solch ein erquickliches Örtchen begehrt unter den Senioren des Universums.**



Viele Anfänger werden von der Trantütigkeit des Spiels vielleicht hellauf begeistert sein.

MEINUNG **Peter Kusenberg**

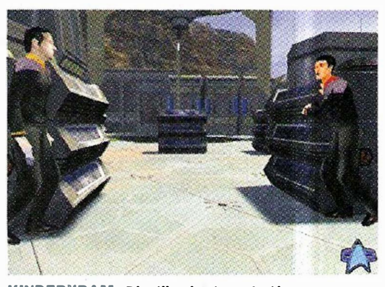
Adventure vom Schlage eines *Star Trek: Der Aufstand* scheitern stets an dem Anspruch, eine laue Handlung mit völlig überflüssigen Actionszenen aufzupeppen. Mir ist völlig unverständ ich, warum sich die Entwickler nicht darauf beschränken, mit der lukrativen Lizenz und der spannenden Film-Handlung ein hübsches Rätselspielchen zu basteln. Stattdessen musste ich meine Figur durch lieblos gestaltete Levels lenken und langweilige Dialoge führen. Dabei hat mich besonders die hundsmiserable Steuerung geärgert, die eine muskelkaterfördernde Fingerakrobatik erfordert. Einen Sympathiebonus heimst *Der Aufstand* ein, weil er die Figuren nach Vorbild bekannter Kinohelden überzeugend in Szene setzt.

Wenn es um berühmte Glatzköpfe geht, dann erfreut sich Captain Picard gewiss noch größerer Popularität als Kane. Was liegt da näher, als eine Intrige um den *Star Trek*-Sympathen in einem Adventure-Titel zu inszenieren? Activision hat's getan – und wir haben das Ergebnis begutachtet.

Kurz nach der Ankunft des unerfahrenen Fähnrichs Sovok in einem Außenposten des *Star Trek*-Imperiums bricht ein Aufstand aus, in dessen Verlauf Captain Picard entführt wird. Ihre Aufgabe ist es, zusammen mit dem besserwisserischen Commander Data gegen die Rebellen vorzugehen, um Picard zu befreien. Zudem müssen Sie das Geheimnis um ein mysteriöses Artefakt lüften. Der Handlung des Spiels liegt der Kinofilm *Star Trek: Insurrection* zugrunde, in dem die jungbrunnenhafte Wirkung der Atmosphäre des Außenpostens ein zentrales Motiv darstellt. In zwölf Missionen gehen Sie auf Entdeckungsreise, sprechen mit zig Nebenfiguren und suchen nach benötigten Objekten. Anfangs müssen Sie besagtes Artefakt an den versierten Data übergeben, damit dieser eine genaue Analyse des geheimnisvollen Gegenstandes vornehmen kann. So einfach die Rätsel geraten sind, so schlicht laufen die gelegentlichen Actionszenen ab: Mit Ihrem Phazer feuern Sie auf dümmliche Feinde, wobei sich besonders hier die Tastatur-Steuerung unangenehm bemerkbar macht. Zum einen ist es unmöglich, die Tasten frei zu konfigurieren, zum anderen können Sie die ungünstige Kameraperspektive nicht verändern.

Peter Kusenberg

Die Original-Stimmen der Filmschauspieler sorgen hier für die gewohnt gemächliche Star-Trek-Atmosphäre.



KINDERKRAM **Die läppischen Actionsequenzen eignen sich nicht für Erwachsene.**

WINZLING **In der starren Ansicht entfernen sich die Figuren immer weiter vom Betrachter und lassen sich so noch schlechter lenken.**

TESTURTEIL — Star Trek: Der Aufstand

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **The X-Files: The Game** 9/98 — Das Spiel zur Erfolgsserie faszinierte unzählige *Akte X*-Fans.
- **Red Jack** 11/98 — Zwar kein *Monkey Island 3*- doch ein lustiges Piratenabenteuer.
- **Der Aufstand** 1/2000 — Mit unausgegorenen Actionsequenzen und gleichförmigen Rätseln kann man keinen Blumenpott gewinnen.
- **Sanitarium** 11/98 — Das Grusel-Adventure wirkt trotz veralteter Technik sehr stimmungsvoll.
- **Wet Attack** 8/99 — Der Genremix bietet dämliche Rätsel und noch dämlichere Weltraumkämpfe.

GRAFIK .... Befriedigend
Gemalte Hintergründe sind nicht mehr zeitgemäß.

SOUND .... Befriedigend
Das übliche *Star Trek*-Pathos regt zum Gähnen an.

STEUERUNG .... Mangelhaft
Die Tastenbelegung lässt sich nicht konfigurieren.

MEHRSPIELER .... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

66%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 266
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 300 MB	HD: 560 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Neue Heldentaten

Die Helden der Macht und Magie müssen noch einmal in den Kampf ziehen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **New World** ■ PREIS **ca. DM 50,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Ein halbes Dutzend Kampagnen
- Ein Dutzend Mehrspielerkarten
- Zwei Dutzend neue Kreaturen
- Leicht bedienbarer Editor
- Hoher Schwierigkeitsgrad



ALLES BEIM ALTEN **An der altmodischen Grafik sowie der dürftigen Klangkulisse wurde nichts verändert. Auch die Animation der Figuren lässt zu wünschen übrig.**

Wieder einmal dürfen sich Fans rundenbasierter Strategiespiele auf Heldentour begeben, um einem teuflischen Erzschurken das Handwerk zu legen. Genau wie im Grundprogramm rüsten Sie zu diesem Zweck eine kleine Armee aus, bauen Ihre Städte aus und erkunden die nähere Umgebung nach wertvollen Rohstoffen und Schätzen. Wie in *Heroes of Might and Magic 3* (= HOMM 3) ist die Verteilung der begehrten Güter in der öde wirkenden Landschaft sehr ausgewogen, so dass Sie rasch Ihre Taschen füllen können. Die Gegner-KI gehört - zum Glück - nicht zum Nonplusultra, sonst hätten Sie angesichts des enorm hohen Schwierigkeitsgrades keine Chance. Bereits zu Beginn des ersten Feldzugs steht Ihnen eine riesige Schar feindlicher Dämonen gegenüber. Während der Kämpfe stehen zwölf neue Monsterarten sowie weitere Krieger- und Heldentypen bereit, um die starke Gegnerschar zu bezwingen. Gelingt es Ihnen dennoch, die Kampagne abzuschließen, dann müssen Sie *Armageddon's Blade* keineswegs in die Ecke stellen, denn fünf weitere Kampagnen und annähernd 40 zusätzliche Einzelspiele befinden sich auf der CD. Des Weiteren sorgen der Mehrspielermodus sowie ein hervorragender Karteneditor dafür, dass der erstklassige Stubenhocker-Spaß so schnell kein Ende nimmt.

Peter Kusenberg

Profi-Spieler dürfen sich auf ein attraktives Add-On freuen, das trotz fehlender Innovationen den Spielspaß enorm steigert.

TESTURTEIL HOMM 3: Armageddon's Blade

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Lords of Magic** 2/98 — Der spannende Dauerbrenner fasziniert durch eine enorme Spieltiefe.
- **HOMM 3** 6/99 — Teil 3 der Serie hat seinen Vorgängern die bessere Technik voraus.
- **Armageddon's Blade** 1/2000 — Das Add-On bietet Spielspaßverlängerung, bereichert das Grundspiel jedoch nicht durch neue Features.
- **Demonworld** 11/97 — Der erste Teil von Ikarions Meisterwerk wirkt inzwischen veraltet.
- **Rage of Mages 2** 8/99 — Der russische Echtzeit-Titel besticht durch eine nette Fantasy-Story.

GRAFIK .... Befriedigend
Statische Figuren in altmodischer 2D-Landschaft.

SOUND .... Ausreichend
Sprachausgabe ist hier äußerst spärlich gesät.

STEUERUNG .... Gut
Die Bedienung mit der Maus ist kinderleicht.

MEHRSPIELER .... Gut
Auch im Netzwerk wird einiges geboten.

79%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 133	Pentium II 266
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 150 MB	HD: 300 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

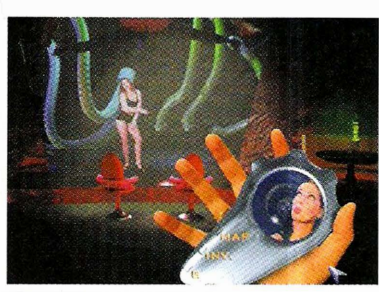
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 8 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Days of Oblivion 2

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **Toygardens Media**
■ VERTRIEB **CDV** ■ USK **Ab 16 Jahren**



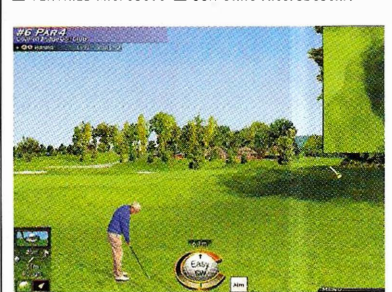
JUGENDFREI **Entblößte Damenbrüste sind das Anstößigste, was es zu sehen gibt.**

In Zusammenarbeit mit dem Orion-Versand hat Toygardens Media den zweiten Teil des Erotik-Adventures *Days of Oblivion* erstellt. In den über 100 vorberechneten Locations treiben sich 50 reale Schauspieler herum, die mit ihrer (hoffentlich) unfreiwilligen Komik durchaus so etwas wie Spielspaß erzeugen können. Die zahlreichen Rätsel sind meist logisch aufgebaut, der hohe Schwierigkeitsgrad entsteht daher nur durch die zähe Bedienung: Mit der Maus muss der Bildschirm nach Spielobjekten abgesucht werden, was höchste Aufmerksamkeit erfordert. Die häufigen Programmabstürze trüben den Gesamteindruck erheblich. *(hw)*

SPIELSPASS 46%

Links LS 2000

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **Access**
■ VERTRIEB **Microsoft** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



HOCHSPANNUNG **Die drei Golfkurse in St. Andrews sorgen für Abwechslung pur.**

Nachdem sich Microsoft den Golfspiel-Spezialisten Access gekauft hat, war ja mit einer neuen Version des Golf-Klassikers zu rechnen. Nach nur sechs Monaten präsentiert uns der Softwaregigant einen kaum veränderten Nachfolger von *Links LS 99*, der mit den grafisch nur leicht verbesserten Nachbildungen der Standardkurse St. Andrews, Mauna Kea, Covered Bridge und Hapuna ins Rennen geht. Die Animationen der Spieler sind ein wenig geschmeidiger und ein neuer Ein-Klick-Modus macht das Golfen so einfach wie nie zuvor. Das Highlight des Spiels: Der Himmel kann nun mit verschiedenen Wolkenschichten bedeckt werden - von kaum bewölkt bis leicht bewölkt. *(hw)*

SPIELSPASS 89%

Lindenstraße im Weltraum

Seifenoper im luftleeren Raum: Raumschiffe, Story, Aliens – aber eigentlich nicht viel Neues.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Team 17** ■ VERTRIEB **Hasbro Interactive** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Dezember 1999** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

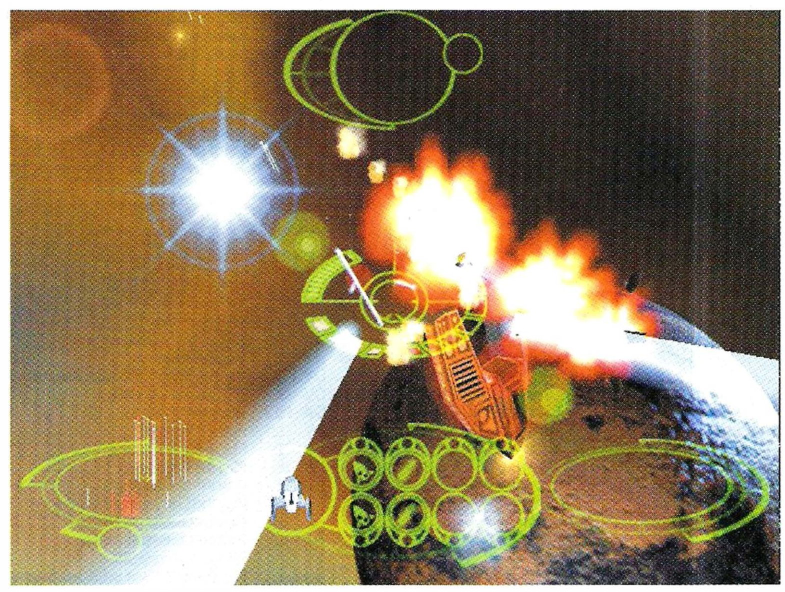
- 10 Raumschiffe
- 5 außerirdische Rassen
- 4 verschiedene Enden
- Verzweigende Handlung

Noch 'ne Seifenoper im Weltraum: Phoenix ist durchschnittlich schön, mittelmäßig spannend und auch sonst ziemlich gewöhnlich. Entwickler sind übrigens die Worms-Programmierer ...

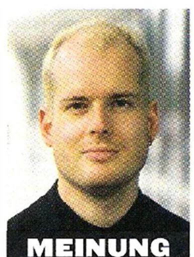
Die Welt von *Phoenix* ist ungastlich, düster und geplagt von Verfolgungswahn – hier leben keine Helden und Schurken, sondern echte Menschen – sagt die Presseinfo von *Phoenix*, dem neuesten Werk der englischen Spieleschmiede Team 17. Soso, denkt man sich, was mag einen da wohl erwarten? Die Antwort wissen die Entwickler selbst am besten: „Sie alle werden mitgerissen von der teuflisch verworrenen Geschichte, die sich dreht und windet auf dem Weg in die scheinbar ausweglose Katastrophe." Allzu positiv klingt das ja nicht und die Verwirrung des Testers steigt im Sekundentakt, als gleich in der ersten Mission die Aufgabe auf ihn wartet, einen höchst champagnisierten Harald-Juhnke-Verschnitt aus den Weiten des Weltraums zu fischen. Nachdem der besoffene Pilot gerettet ist, geht es munter weiter mit Verfolgungsjagden, Vernichtungszügen und Geleitaufträgen. *Phoenix* präsentiert sich als etwas ideenloses Weltraum-Actionspiel im Stil von Origins *Wing Commander Prophecy*, Interplays *Freespace*, *X: Beyond the Frontier* oder *X-Wing Alliance*, ohne jemals deren Klasse zu erreichen. Die Grafik ist größtenteils hübsch und bunt, mit transparenten Explosionen und halbwegs detaillierten Raumschiffen, der Sound gutes Mittelmaß mit solider Sprachausgabe, aber mäßigen Dialogen. Die Steuerung ist nur umständlich zu konfigurieren, funktioniert ansonsten aber ganz gut. Die guten Ansätze im Missionsdesign, darunter eine verzweigende Handlung und während der Einsätze eingespielte Videoclips, scheitern aber an der halb garen und bemüht wirkenden, an einfallslose Seifenopern erinnernden Umsetzung. Die Zutaten sind da, nur richtig abgeschmeckt haben die Köche von Team 17 nicht. Durch die spartanischen Einsatzbesprechungen (nur Text) entsteht keinerlei Atmosphäre, die außerirdischen Rassen sind zu farblos und die Missionen einfach zu lustlos gebastelt.

Florian Stangl

Die Grafik ist größtenteils hübsch und bunt, mit transparenten Explosionen und halbwegs detaillierten Raumschiffen.



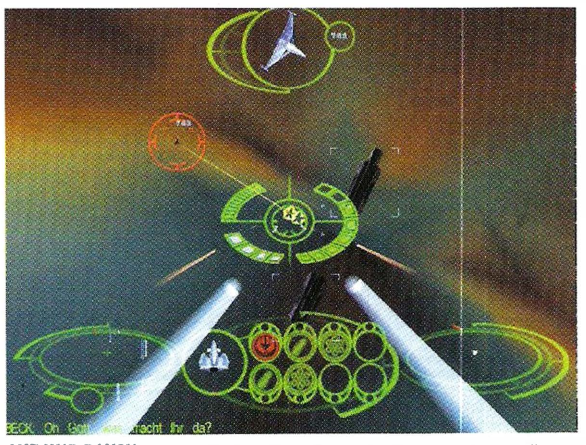
REINE AUGENWISCHEREI Die netten Spezialeffekte mit grellen Explosionen können nicht über die Schwächen der Grafik wie zu wenig Details hinwegtäuschen.



MEINUNG

Asche auf das Haupt des Phoenix – so geht's einfach nicht!
Florian Stangl

Keine Tiefe wie in der Simulation *X-Wing Alliance*, keine packende Story wie in *Wing Commander Prophecy* – *Phoenix* ist durch und durch mittelmäßig. Grafisch ist es ebenfalls nur nett, der Sound besitzt weder besondere Schwächen noch Stärken. Selbst für zwischendurch empfiehlt sich *Phoenix* nicht gerade, da keinerlei Besonderheiten wie Befehle an Ihre Wingmen geboten werden.



AUF UND DAVON Einzig die wendigen Gegner sorgen zu Beginn für Action, dann wird das Missionsdesign zu eintönig.

TESTURTEIL — Phoenix

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **WC Prophecy** 2/98 — Immer noch die Referenz. Story, Grafik und Sound stimmen einfach.
- **X-Wing Alliance** 5/99 — Komplexer als *Wing Commander*, aber trotz *Star Wars*-Bonus zu spröde.
- **X: Beyond the Frontier** 8/99 — Der Klassiker *Elite* neu aufgelegt, mit guter Grafik und echter Story.
- **Freespace** 8/98 — Überraschung von den *Descent*-Machern. Komplex und spannend.
- **Phoenix** 1/2000 — Nicht richtig gut und nicht wirklich schlecht. Solides Spiel, das aber zu starke Konkurrenten hat.

GRAFIK ... Befriedigend
Hübsche Explosionen, sonst eher Standard.

SOUND ... Befriedigend
Gewohnte Weltraumkost ohne Höhen und Tiefen.

STEUERUNG ... Befriedigend
Umständlich zu konfigurieren, aber brauchbar.

MEHRSPIELER ... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

55%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 266	Pentium 350
64 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 350 MB	HD: 350 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD ... 1
CDs pro Packung ... 1

STEUERUNG
Force-Feedback ... ✘

Wunder gibt es immer wieder

Mix aus Strategie und Rollenspiel im Stil der erfolgreichen Fantasyserie Heroes of Might & Magic

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Triumph Studios** ■ VERTRIEB **Take 2 Interactive** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **20. Dezember 1999** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 12 spielbare Rassen
- 50 verschiedene Helden
- 2 Einzelspieler-kampagnen
- über 20 Missionen pro Kampagne
- Leveleditor

Eine Welt ist in Gefahr. Nach dem Fall des Elfenreiches herrscht das Chaos im Fantasyland und es liegt an Ihnen und Ihrer Armee, Frieden und Ordnung wiederherzustellen.

Der Mensch ist die Wurzel allen Übels. Zumindest dann, wenn man der Story von *Age of Wonders* Glauben schenkt. Vor langer Zeit regierten die Elfen ein namenloses Fantasiereich und hielten die Balance zwischen den Mächten des Lichts und der Dunkelheit. Die Bewohner dieser Welt lebten in relativem Frieden, bis zu jenem schicksalhaften Tag, an dem eine Horde verbannter Menschen an den Gestaden des Reiches landete. Anstatt sich mit den Herren des Landes zu arrangieren, starteten die Menschen einen Eroberungsfeldzug und töteten den Elfenfürsten und einen großen Teil seiner Gefolgsleute. Dieses Ereignis spaltete die Gemeinschaft der Elfen in zwei Fraktionen. Auf der einen Seite stehen die Bewahrer, deren sehnlichster Wunsch es ist, die Ordnung im Lande wiederherzustellen und die dafür auch ein Zusammenleben mit den fremden Invasoren in Kauf nehmen würden. Die zweite Fraktion hat sich der Rache verschrieben: ihre Angehörigen wurden zu kriegerischen Dunkelelfen, die kein anderes Ziel kennen, als die Eindringlinge zu vertreiben und das ehemals glorreiche Imperium zu neuem Leben zu erwecken.

Als Held der Elfenrasse entscheiden Sie sich zu Beginn des Spiels für eine der beiden Parteien und führen Ihre stetig wachsende Armee durch eine Kampagne, die mehr als zwanzig Missionen umfasst. Ganz im Stil von *Heroes of Might & Magic* steuern Sie Ihre tapferen Recken über eine bunte Weltkarte und erobern Städte, schließen Bündnisse oder greifen den bösen Feind an.

Age of Wonders läuft normalerweise im klassischen Rundenmodus, wobei die Spieler nacheinander ihre Tagesbefehle an die Truppe verteilen. Besonders für Mehrspielergefechte eignet sich hingegen der Simultanmodus: Hier treffen die Spieler gleichzeitig ihre Entscheidungen, wodurch nervige Wartezeiten zwischen den eigenen Zügen eliminiert wurden.

Die Kämpfe allerdings laufen ausschließlich nach dem klassischen Rundenprinzip ab. Zunächst müssen Sie sich entscheiden, ob Sie das Gefecht selber steuern oder automa-



ES GEHT VORAN Wie in einem Rollenspiel gewinnt Ihr Charakter im Laufe der Handlung Erfahrungsstufen hinzu. Nun erlernen Sie neue magische Fähigkeiten.



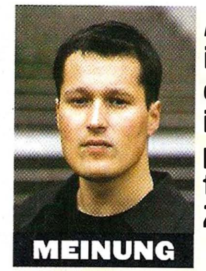
WELT DER WUNDER In der höchsten Auflösung behalten Sie auch in den größten Reichen den Überblick. Die schwarzen Gegenden auf der Weltkarte sind von Ihren tapferen Mannen bisher noch nicht erforscht worden.



KAMIKAZE Die Goblins schicken explosive Selbstmordkommandos gegen Sie.



ÜBERSICHT Sie bewegen sich hauptsächlich auf dieser Karte der Oberwelt. Über bestimmte Portale können Sie auch Zugang zu unterirdischen Regionen des Reichs erlangen, zur Heimat der Goblins und Trolle.



Außen pfui, innen hui! Age of Wonders ist Gameplay pur, ohne technischen Zierrat.

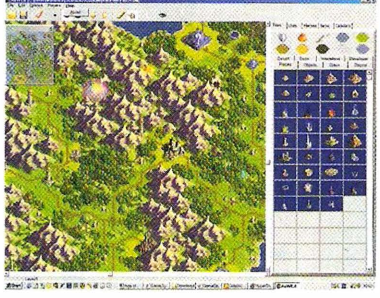
MEINUNG Thomas Borovskis

Lassen Sie sich nicht täuschen: Hinter der leicht angestaubten Fassade dieses Spiels verbirgt sich eine fordernde Strategie-Saga mit Tiefgang. Durch die geschickte Verquickung von Rollenspiel- und Strategieelementen sprengt *Age of Wonders* die Grenzen seines Genres. Der Alltag als Fantasy-General wird nie langweilig: Zwar spielt das Militär eine zentrale Rolle, ohne ein funktionierendes Städtemanagement allerdings lässt sich eine schlagkräftige Armee auf Dauer nicht unterhalten. Einen besonderen Bonus verdient sich das Spiel für den ausgezeichneten Multiplayerpart, der sämtliche gängige Varianten für Mehrspielerpartien unterstützt.

tisch laufen lassen wollen. Im manuellen Modus schaltet das Programm in einen Schlachtscreen um. Hier führen Sie und der Gegner Ihre Krieger rundenweise in den Kampf. Besonders wichtig für den Ausgang der Schlachten ist das Terrain auf dem Sie kämpfen. Greifen Sie zum Beispiel eine befestigte Stadt an, sollten Sie mindestens eine Einheit in Ihren Reihen haben, die Mauern einreißen oder erstürmen kann. Neben einer Vielzahl an Nah- und Fernwaffen setzen Sie ein umfangreiches Magiesystem zur Unterstützung Ihrer Truppen ein. Zu Beginn des Spiels herrscht in Ihrem Zauberbuch allerdings noch gähnende Leere. Mit steigender Erfahrung jedoch erforschen Sie immer mehr Sprüche und bauen so Ihren Helden zur mächtigen Waffe aus.

Ein starker Schwertarm ist aber nicht genug, um die Missionen erfolgreich zu beenden. Jede Einheit im Spiel kostet Sie Geld: Neben den Talern für die Erschaffung Ihrer Kämpen müssen Sie zusätzlich jede Runde Sold entrichten. Um diese Kosten zu decken, müssen Sie möglichst viele Städte entweder durch Diplomatie auf Ihre Seite ziehen oder im Kampf erobern. Sobald eine Stadt sich Ihnen anschließt, können Sie in einem speziellen Menü über ihre Geschicke entscheiden. Städte produzieren entweder neue Einheiten oder Handelswaren, die Ihre Finanzen aufbessern. Liegt genügend Gold in der Kasse, können Sie außerdem die Befestigungen oder die Infrastruktur einer Siedlung verbessern, das wirkt sich bei fremden Rassen positiv auf Ihr Ansehen bei den Bewohnern aus.

Trotz der biederen Optik sollten sich nicht nur Fantasyfreaks Age of Wonders näher anschauen.

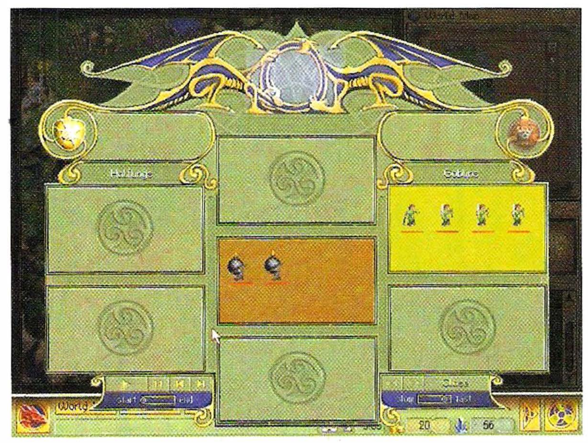


DO IT YOURSELF Im mitgelieferten Editor entwerfen Sie eigene Missionen.

Neben den beiden Kampagnen enthält *Age of Wonders* eine ganze Reihe Einzelmissionen, und wer ganz neue Herausforderungen sucht, bastelt sich im mitgelieferten Editor eine ganz neue Welt zusammen.

Neben den üblichen Mehrspielervarianten in Netzwerk und Internet bietet *Age of Wonders* eine „Play by E-Mail"-Funktion und die Möglichkeit gegen menschliche Gegner an einem einzelnen PC anzutreten.

Thomas Borovskis



DER FAULE GENERAL Der automatischen Schlachtmodus spart Zeit, bringt aber nicht so gute Ergebnisse wie der manuelle Kampf.

TESTURTEIL — Age of Wonders

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Jagged Alliance 2** 6/99 — Söldneraction auf Arulco. Die Referenz für klassische Strategiespiele.
- **Age of Wonders** 1/2000 — Interessanter Mix aus Rollenspiel, Strategie und Exploration. Optisch kein Highlight, spielerisch top.
- **H. o. M. & M. 3** 6/99 — Das Add-On für den Klassiker haben wir in dieser Ausgabe getestet.
- **Panzer General 4** 11/99 — Der aktuelle Teil der Serie bekam eine grafische Frischzellenkur verpasst.
- **Lords of Magic SE** 2/99 — Fantasy-Strategiespiel im Stil von Heroes of Might & Magic.

GRAFIK .... Befriedigend
Minimalistische, solide Grafik ohne Spielereien.

SOUND .... Befriedigend
Spärliche Soundeffekte, schöner Soundtrack.

STEUERUNG .... Gut
Win98 meets Dungeons&Dragons. Intuitiv.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
E-Mail, Netzwerk, Single-PC und Internet.

80% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II 266
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	24xCD-ROM
HD: 300 MB	HD: 300 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 12 Netzwerk 12 Internet 12
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Die Thronfolge knapp verpasst

Colin McRae war gestern. Heute hätte sich Rally Championship den verlorenen Spitzenplatz zurückerobern können.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Magnetic Fields** ■ VERTRIEB **UBI Soft** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- 6 Rallyes
- 36 Prüfungen
- 4 Fahrzeugklassen
- 2 A5-Fahrzeuge
- 5 A6-Fahrzeuge
- 9 A7-Fahrzeuge
- 6 A8-Fahrzeuge
- 3 Spielmodi
- Splitscreen

Da wird mit einem unglaublichen Aufwand jahrelang der Nachfolger der ehemaligen Referenz-Rallyesimulation entwickelt. Und dann zerstört ein einziger interner Parameter alle Titelhoffnungen.

Seit über einem Jahr erschien keine ernsthafte Rallyesimulation mehr. Die Branche erstarrte offenbar in Ehrfurcht vor Codemasters *Colin McRae Rally* – einer Simulation, in der wirklich alles stimmte. Nun endlich schlägt das Imperium zurück: Jahrelang hat das von Europress abgespaltene Programmierteam Magnetic Fields an *Rally Championship Edition 2000* gearbeitet. Da das Team um Shaun Southern bereits 1997 die Leistungsmerkmale moderner Computer des Jahrgangs 1999 vorherahnte, können sie nun eine der grafisch eindrucksvollsten Simulationen präsentieren, die derzeit zu haben sind. Mehrere Tausend Kilometer der britischen Mobil-1-Rally-Serie wurden gefilmt, digitalisiert und im PC nachgebildet, wobei sich die Grafiker nicht auf den Straßenverlauf und den Bodenbelag beschränkten. Auch die in Wegnähe stehenden Bauernhäuser fanden den Weg in die Simulation, ebenso die jeweilige Vegetation und die typischen Wetterbedingungen. Für die Fahrzeuge wurde ein ähnlicher Aufwand betrieben. Die insgesamt 22 im Spiel enthaltenen Wagen entsprechen optisch bis ins letzte Detail den Werksfahrzeugen, die für die Saison 1999 gemeldet wurden. Jeder Spoiler, jeder Lichtaufsatz und jeder Rückspiegel entspricht in Form und Größe genau seinem Vorbild, selbst die Werbebanner der Originalsponsoren sind an den richtigen Stellen zu entde-



SONNENSTRAHLEN Sogar der Lichteinfall entspricht der Realität. Abhängig von der Tageszeit erzeugen die Sonnenstrahlen dekorative Linien – oder blenden den Fahrer.



SCHLAGSEITE Der Fahrer dieses Wagens wartet umsonst auf die Automatik, die nach genau zehn Sekunden sein Fahrzeug wieder aufrichtet.



ARCADE-MODUS Nur im Arcade-Modus wirken sich Schwierigkeiten auch optisch aus: Hinter engen Kurven sammelt sich die Konkurrenz.

cken. Spiegeleffekte und bis zu 800 Polygonzüge je Fahrzeug sorgen dafür, dass – zumindest optisch – zwischen Simulation und Wirklichkeit kein allzu großer Unterschied mehr besteht.

Rally Championship Edition 2000 ahmt nicht die gesamte Mobil-1-Rally nach. 36 Etappen mit zirka 600 besonders typischen oder spektakulären Streckenkilometern wurden für die Simulation ausgewählt, weitere sechs Etappen stehen im Arcade-Modus zur Verfügung. Bei der Streckenauswahl zeigt sich, an welche Zielgruppe sich das Programm richtet: Die engen Wald- und Feldwege sind für actionorientierte Raser völlig ungeeignet, nur konzentrierte und bedächtige Fahrer haben eine Chance auf gute Rennergebnisse. Dies gilt auch, da Teile des offiziellen Regelwerks beachtet werden müssen. Wer sein Fahrzeug so stark beschädigt, dass es bestimmten Mindestanforderungen an die Sicherheit nicht mehr genügt, wird von der aktuellen Rallye ausgeschlossen. Zwischen einigen Etappen hat man die Möglichkeit, sein Fahrzeug wieder auf Vordermann zu bringen. Innerhalb von 15 Minuten können die Reifen gewechselt und die vielfältigen Schäden behoben werden. Wer mehr Zeit benötigt, darf sich weitere 15 Minuten genehmigen und wird bei der nächsten Etappe mit einer Zeitstrafe belegt – immerhin erspart man sich aber die Disqualifikation.

Für Anfänger dürfte das Einzelrennen den besten Einstieg bedeuten, da man hier ohne ernst zu nehmenden Konkurrenzdruck die Strecken und das Fahrzeug austesten kann. *Rally Championship Edition 2000* setzt weniger auf spektakuläre Drifts und atemberaubende Beschleunigung als auf Realismus. Daher geraten Fronttriebler eben nicht von selbst ins Übersteuern. Jeder Wagen hat ein eigenständiges Fahrverhalten, und nach etwas Einarbeitungszeit erkennt man sogar das Handling seines Opel Astra. Um ein Fahrzeug so gut zu beherrschen, dass man guten Gewissens in den Wettkampf eintreten kann, sollte man mindestens acht bis zehn Etappen fahren – und dafür mindestens zwei Stunden einplanen. Die Teilstrecken sind nämlich derart lang, dass man durchschnittlich 15 Minuten unterwegs ist. Dieser Umstand ermöglicht es zwar einerseits dem Fahrer, ein Gefühl für die jeweilige Strecke zu gewinnen, andererseits wird man aber gehörig unter Druck gesetzt. In allen Spielmodi außer der Simulation ist es nämlich nicht möglich, den Spielstand während oder zwischen den Etappen abzuspeichern.

Der Simulations-Modus ist eine Aneinanderreihung von sechs Rallyes mit jeweils sechs Etappen. Um Gesamtsieger zu werden, muss man nicht nur ein perfekter Fahrer sein, auch als Mechaniker sollte man ein solides Grundwissen aufbauen. Das Fahrzeug kann und muss für die verschiedenen Streckenprofile eingestellt werden, um nicht Minuten oder

Mehrere Tausend Kilometer der britischen Mobil-1-Rally-Serie wurden gefilmt und im PC detailgetreu nachgebildet.



NACHTFAHRT Was sich im Dunkel verbirgt, wird vom Beifahrer vorausgesagt. Oftmals kommen die gut verständlichen Hinweise jedoch ein paar Sekunden zu spät ...



STIMMUNGSKANONE Der Aufwand der Grafiker hat sich gelohnt. Die digitalisierten Fotos von Wäldern und Straßen werden zu stimmungsvollen Strecken zusammengefügt und erzeugen ein realistisches Gefühl für die Geschwindigkeit.

Testcenter — Rally Championship Edition 2000

Installiert und läuft



Gute Grafik verlangt nach guter Hardware. Hier deshalb die wichtigsten der wenigen vorhandenen Tuningmöglichkeiten.

- Verwenden Sie eine Aufösung mit 16 Bit Farbtiefe.
- Der Rückspiegel benötigt einiges an Rechenzeit – deshalb Abschalten.
- Begrenzen Sie die Detaildarstellung auf Ihren Wagen.
- Effekte wie die Scheinwerfer wirken sich auch stark auf die Performance aus.

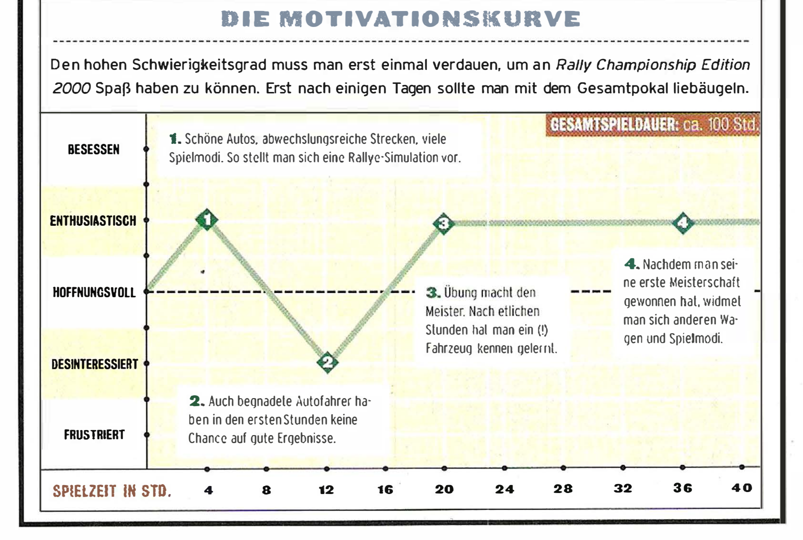
SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

Grafikkarte	Auflösung	Pentium 200 MMX / 32	Pentium 200 MMX / 64	Pentium II 300 / 64	Pentium II 300 / 128	K6-2 400 / 64	K6-2 400 / 128	Celeron 400 / 64	Celeron 400 / 128	Pentium III 500 / 64	Pentium III 500 / 128
G400 – Matrox Millenium G400	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Rage128 – ATI Rage Fury	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
RIVA TNT – Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
TNT2 Ultra – Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Savage4	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo2 – Diamond Monster 3D II	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee – Diamond Monster Fusion	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo3 – 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Den hohen Schwierigkeitsgrad muss man erst einmal verdauen, um an *Rally Championship Edition 2000* Spaß haben zu können. Erst nach einigen Tagen sollte man mit dem Gesamtpokal liebäugeln.



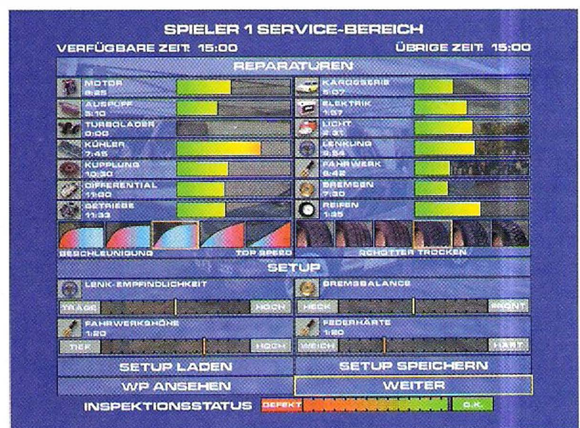


DACH ÜBER DEM KOPF Die Cockpitperspektive ist recht realistisch, das Dach und vor allem die A-Säule schränken den Sichtbereichs ein.

Um sein Fahrzeug wirklich zu beherrschen, sollte man mindestens zwei Stunden für das Training einplanen.

gar Stunden hinter die Konkurrenz zurückzufallen. Mit den sechs Wahlmöglichkeiten Getriebe, Reifen, Lenkung, Bremsen, Federhöhe und -härte lässt sich die Charakteristik eines Fahrzeugs komplett verändern und an die Gegebenheiten anpassen. Im Rahmen der Simulation befindet man sich alleine auf der Strecke. Egal, wie schnell oder langsam man fährt, man hat niemals Kontakt zur Konkurrenz. Lediglich die Positionsanzeige beweist, dass man nicht nur gegen die Uhr fährt. Wer Blechkontakt haben will, muss sich des Arcade-Modus' bedienen. Hier geht es darum, innerhalb von sechs Etappen 49 Gegner zu überholen – und diesmal muss man wirklich an ihnen vorbeifahren. Auf den engen Strecken ist dies nur selten ohne Rempeleien möglich, zumal die computergesteuerten Wagen ebenso wenig Rücksicht nehmen, wie ein durchschnittlicher Spieler.

Die Strecken bestehen größtenteils aus realen Feldwegen und Landstraßen, daher ist der für echte Rennstrecken typische Rhythmus nicht vorhanden. Hinter jeder Kuppe kann sich eine „unlogische" Spitzkehre oder eine kaum erkennbare Engstelle verbergen, aber auch lange



SERVICEWÜSTE Schäden zu vermeiden, ist unmöglich. Nach einigen Etappen stehen 15 Minuten in dieser „Service-Station" zur Verfügung.

Das kann ich doch auch!

Um selbst an einer FIA-Rallye teilzunehmen, reicht es nicht aus, Lufthutzen, Kotflügelverbreiterungen und Rallyestreifen an seinen GTI zu basteln.

Das FIA-Reglement schreibt die Ausstattung der siegberechtigten Fahrzeuge bis ins kleinste Detail vor. Die teilnehmenden Wagen müssen identisch mit 2.500 mindestens viersitzigen Serienfahrzeugen sein, die innerhalb von zwölf Monaten gebaut sein müssen. Die wenigen erlaubten Änderungen werden im Anhang J, Artikel 255, Absatz 5 des International Sporting Codes geregelt.

Für Fahrzeuge der Kategorie 1, Gruppe A (Tourenwagen), Klasse 5 bis 8 gilt:

KLASSE	HUBRAUM	GEWICHT
A5	850-1100 cm³	mind. 700 kg
A6	1100-1500 cm³	mind. 790 kg
A7	1500-2000 cm³	mind. 880 kg
A8	2000-3000 cm³	mind. 960 kg
Vierrad-Antrieb A7/A8	1600-3000 cm³	mind. 1.230 kg

Wer keine 2.500 Autos bauen will, kann sich eines kaufen. Einige Hersteller bieten die nicht selbst benötigten Wagen zum Kauf an, andere bauen sie in Großserie. Der dreifache RWC-Weltmeister Subaru bietet beispielsweise die Impreza Limousine in Rallye-Ausführung GT an.

KRITERIUM	SUBARU IMPREZA GT	SUBARU IMPREZA RALLY
Hubraum	1994 cm³	1994 cm³
Leistung	160 kW/218 PS	220 kW/300 PS
Getriebe	5 Gang manuell	6 Gang Halbautomatik
Felgen	7 x 16 Zoll	9 x 18 Zoll
Leergewicht	1.245 kg	1.230 kg
Preis	50.490 DM	nicht im Handel

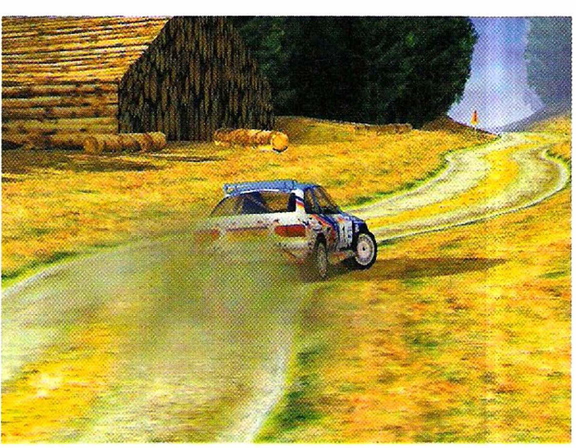
Geraden und breite Schotterwege. Dieser Umstand und die Länge der Strecken machen ein Auswendiglernen der Etappen völlig unmöglich. Um auch nur halbwegs gute Zeiten zu erzielen, muss man daher stets mit höchster Aufmerksamkeit über die Felder rasen und dabei die richtige Mischung aus Wagemut und Vernunft finden. Schafft man dies nicht, so trifft man auf den einzigen gravierenden Fehler des Programms: ein im falschen Winkel angefahrener Erdwall lässt das Fahrzeug den Bodenkontakt verlieren und eine seitliche Drehung ausführen. Das wäre nicht weiter schlimm, wenn dabei die Gesetze der Physik eingehalten würden – Flugweiten von mehreren hundert Metern sind aber keine Seltenheit. Da es auch erfahrenen Piloten passiert, dass sich ihnen Erdhaufen, Felsen oder Bordsteinkanten in den Weg legen, ist dieser Programmfehler extrem ärgerlich und vernichtet einen wesentlichen Teil des Spielspaßes.

Wer mit Glück und Können den Kontakt mit derlei Sprungschanzen vermeidet, sollte seinen Blick in die Umgebung schweifen lassen. Grafisch gehört *Rally Championship Edition 2000* nämlich zu den Highlights im Rennsport. Die Bäume werfen abhängig vom Sonnenstand meterlange Schatten, die Umgebung spiegelt sich in Wasserpfützen und Regentropfen rinnen die Windschutzscheibe hinauf. Die Fahrzeuge wirbeln Staub oder Gischt auf und verlieren mit zunehmendem Schaden einzelne Karosserieteile. Im Gegensatz zu vielen anderen Rennspielen ist die Strecke nicht von unsichtbaren Wänden beschränkt, jede sichtbare Fläche kann auch befahren werden. Der Sound ist nicht ganz so gut gelungen. Zwar gestatten die diversen 3D-Sound-Techniken eine genaue Ortung konkurrierender Fahrzeuge, die Sprachausgabe kann jedoch nicht überzeugen. Die Beschreibung der voraus liegenden Kurven und Engstellen vom virtuellen Beifahrer kommt oftmals zu spät und versteckt die wichtigen Informationen in einer Auflistung zahlloser unwesentlicher Kurven.

Harald Wagner



LEISTUNGSTEST Im Arcade-Modus können zwei Spieler gleichzeitig an einem Rennen teilnehmen. Die Geschwindigkeit sinkt allerdings.



HOLZWIRTSCHAFT Nur selten sind die Forstwirte so ordentlich wie hier. Oftmals stapeln sie ihre Baumstämme an oder auf der Straße.



MEINUNG

Nicht perfekt, aber gut. Wer Zeit hat, dem ist Fahrspaß garantiert.

Harald Wagner

KFZ-Weitsprung. Nun gut. *Rally Championship Edition 2000* ist also nicht perfekt. Die Fans von Hardcore-Simulationen sollten also noch ein paar Monate ihr *Colin McRae Rally* fahren, jedem anderen Spielertyp sei *Rally Championship Edition 2000* aber wärmstens ans Herz gelegt. In puncto Grafik kann das Programm Zeichen setzen, mit den diversen Spielmodi und dem (leider nicht ganz) plausiblen Fahrmodell überzeugt *Rally Championship* auch im spielerischen Bereich. Was aber am allerwichtigsten ist: Das Fahren macht einfach Spaß. Da stören weder der gehörig hohe Schwierigkeitsgrad noch die zahlreichen Wagen. Nach einigen Stunden Training stellt sich einfach das richtige „Bauchgefühl" ein, und darauf kommt es selbst bei einer Rallye-Simulation ja schließlich an.

TESTURTEIL Rally Championship Edition 2000

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Colin McRae Rally 10/98
Hier stimmt(e) alles. Nur die Grafik ist mittlerweile etwas veraltet.

Rally Championship 1/2000
Ein „Springinsfeld". Ohne diesen Patzer wäre Rally Championship ein wahres Referenzspiel.

Sega Rally2 12/99
Der Driftmeister: die absolute Nummer Eins der Action-Rennspiele.

Boss Rally 7/99
Null Fahrgefühl, null Grafik und ebenso viel Spielspaß.

LKW Raser 8/99
Wer es gemächlicher mag und auf gute Grafik verzichten kann...

GRAFIK .... Sehr gut
Stimmungsvoll, detailliert und etwas langsam.

SOUND .... Gut
Monotone und zeitlich falsche Beifahrerstimme.

STEUERUNG .... Gut
Mit Joystick perfekt, mit Tastatur sehr träg.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Ungünstiges Spielprinzip: Nacheinander fahren.

86%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 2/266	Pentium 3/500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	32xCD-ROM
HD: 20 MB	HD: 660 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✔ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 4 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

Alte Zöpfe abgeschnitten!

Aller Mundpropaganda zum Trotz kann sich Lara wieder sehen lassen: Part 4 ist ein durchdachtes Kleinod.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Core Design** ■ VERTRIEB **Eidos Interactive** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **3. Dezember 1999** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Fast 40 Levels
- Überarbeitete Grafik
- Inventar mit neuen Möglichkeiten
- Pamela Andersons deutsche Stimme
- Objekte kombinierbar
- Sniper-Modus

Farblos, konturlos, Einheitsbrei. Eidos musste sich im letzten Jahr ein paar Klagen gefallen lassen. Mit Einschränkungen vielleicht zu Recht. Doch seien wir ehrlich: Häme gegen Lara Croft ist auch zur übersteigerten Mode geworden. Dem Rechnung tragend, wurde das Sequel jedenfalls neu konzipiert – mit Übersicht, nicht panisch.

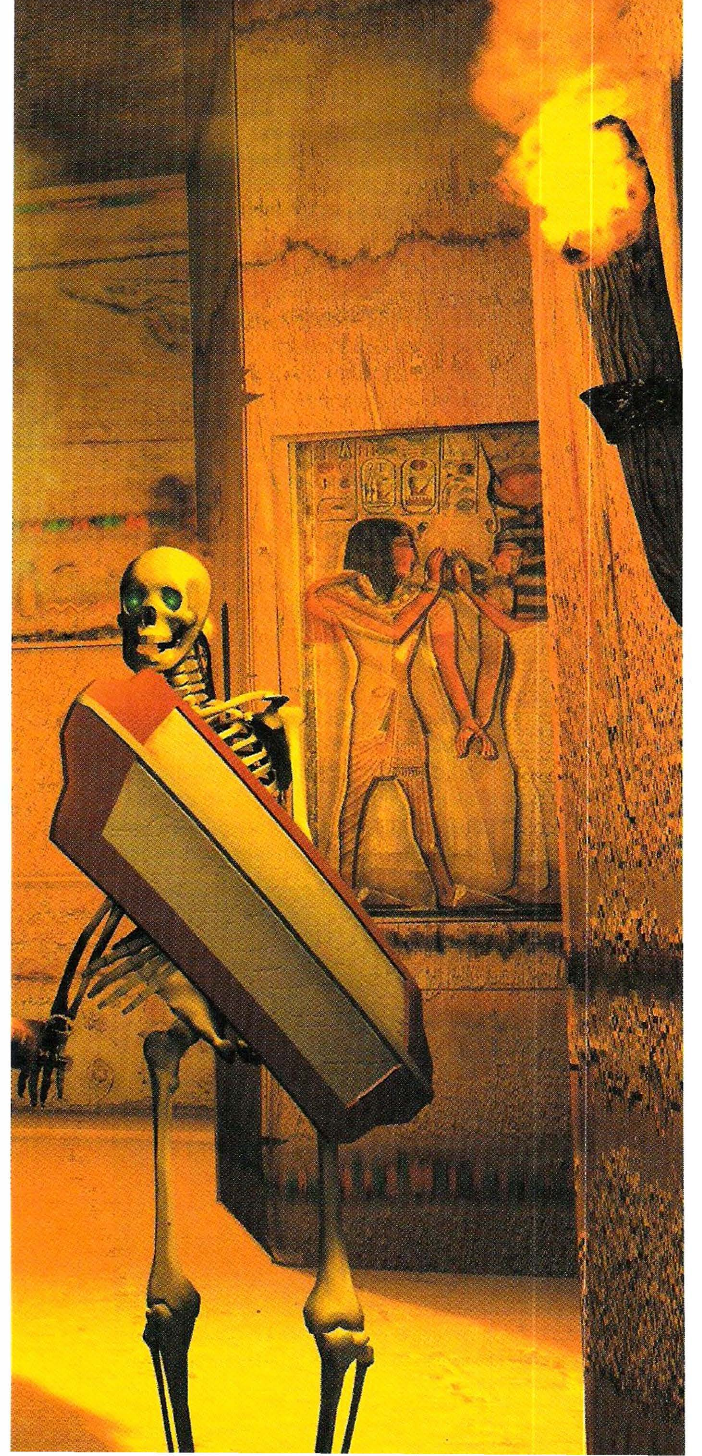
Als tragende Elemente des Spiels fungieren inzwischen Handlungskehrtwendungen, glaubhafte Charaktere und Rätsel; die Spießrutenirrläufe durch übergroße Labyrinthe wurden gestrichen, die Gegnerpalette verfeinert und im Gegenzug an schierer Masse reduziert. Unter dem Strich ist dabei kein völlig neues *Tomb Raider* entstanden, wohl aber ein harmonischeres, zusammenhängenderes. Für Einsteiger das grundlegende Prinzip in Kurzform: Aus der dritten Person blickend, steuern Sie eine brünette Dame hüpfend, kletternd, krabbelnd, rollend und tauchend rasant durch enge Kellerareale und Stadtbereiche an der frischen Luft. Gelenkt wird die Heldin über wenige Knöpfe per Tastatur oder



■ TOTE WERDEN MUNTER Die Zeiten langweiliger Gegner sind vorbei, als Lara in die Welt der Legenden abtaucht.

Gamepad. Um sich Angreifern zu entledigen, dürfen Sie auf ein Waffenarsenal von diversen Pistolen über automatische Gewehre bis hin zur Schrotflinte zurückgreifen. Neu sind in diesem Zusammenhang eine Armbrust plus mehrere Pfeilarten, ein Zielfernrohr sowie seltene Projektile, die beispielsweise ihr Ziel eigenständig verfolgen. Actioneinlagen auf einem Motorrad und im Cockpit eines Jeeps lockern das Ganze auf.

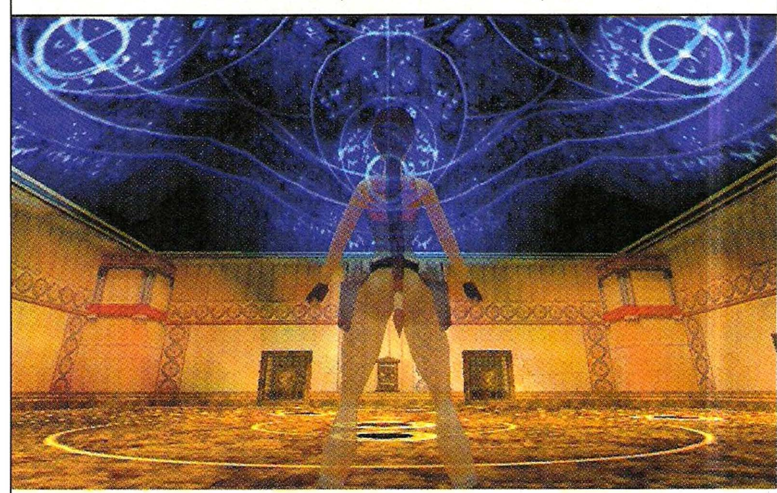
Zur Story: Sie beginnt in Kambodscha, in der Vergangenheit: An der Hand Ihres Lehrers van Croy geführt, tappst eine jugendliche Lara durch antike Labyrinthgänge. Was für den Spieler eine vorbereitende



Wenn Lara aus feuchten Tümpeln steigt, tropft ihre Kleidung fröhlich vor sich hin.

Rätselhaftes Strickmuster

Wie *Tomb Raider 4* die grauen Zellen auf Trab bringt – in Anlehnung an den ersten Part hat Core Design mehr Puzzles integriert.

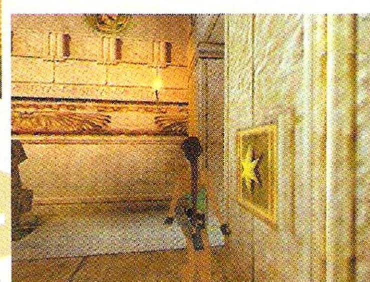


1 Das Observatorium ist eine vermeintliche Sackgasse; die Tür am Hallenende scheint versiegelt. Kein haltbarer Zustand ...

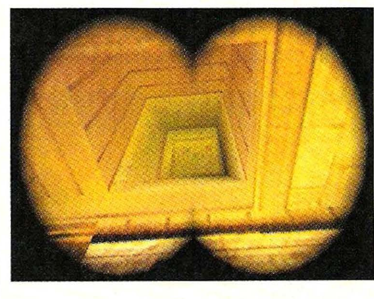


2 Die geozentrische Sternenkarte am Boden erregt Ihre Aufmerksamkeit. Einen herumstehenden Erdglobus positionieren Sie probeweise mittig. Es folgt ein leises Klicken.

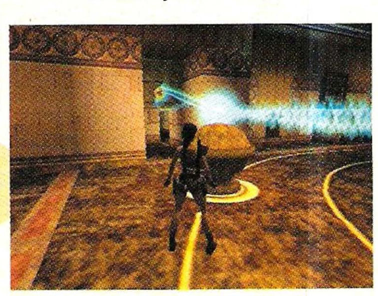
3 Weitere Globen symbolisieren offenkundig andere Planeten, sind jedoch sicher verwahrt. Schlüssel? Leider Fehlanzeige. Lara erkennt schnell ...



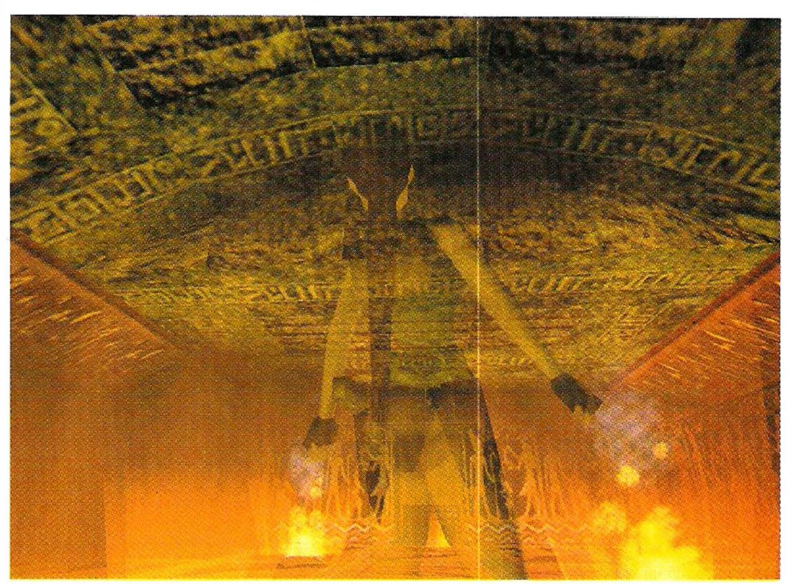
4 Um an die Teile heranzukommen, müssen drei Sternplaketten in anderen Labyrinthtrakten aufgespürt, via Brechstange gelöst und im Observatorium wieder eingesetzt werden.



5 Welcher Planet gehört in welche Umlaufbahn? Die Antwort liefert ein dunkler Schacht, den Sie per Nachtsichtgerät erhellen.



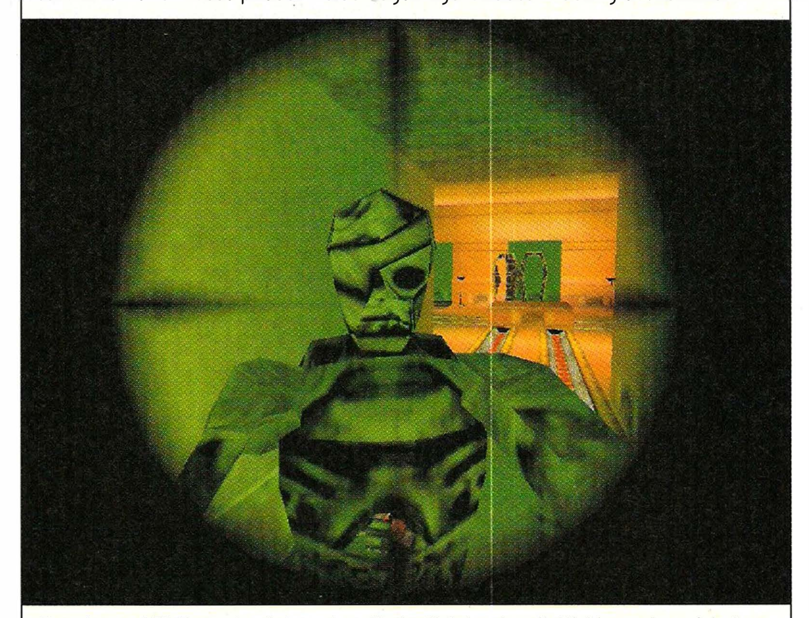
6 Die korrekte Anordnung ist geglückt. Blitze zucken durch den Raum – Sesam öffnet sich. Hirnschmalz und Logik: Wir machen den Weg frei!



GEGRILLTES HÜHNCHEN Das heiße Element bedeutet auch für Heldinnen Gefahr. Im Übrigen stellt das Inferno ein klassisches Plattenrätsel dar: Mit System wird hin- und hergehüpft.

Immer mal was Neues

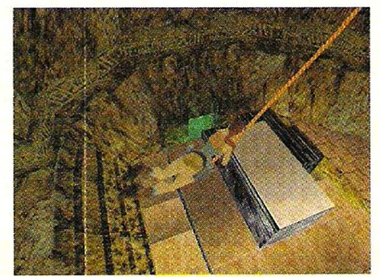
Eidos' dralle Frontfrau verfügt endlich über zusätzliche Aktionsmöglichkeiten. Eine davon lässt phasenweise sogar Ego-Shooter-Feeling aufkommen.



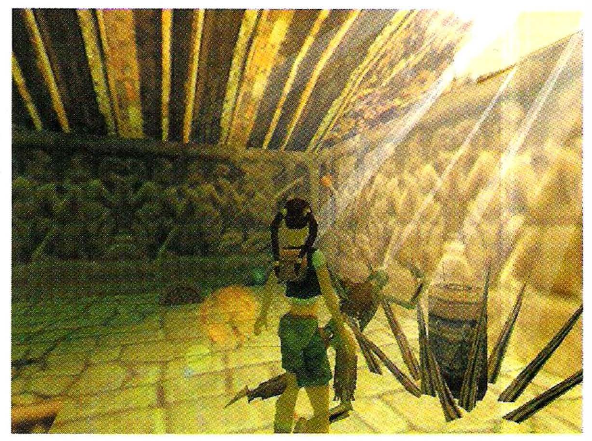
Fernglas und Zielfernrohr stehen als optische Krücken bereit. Nicht nur, dass sich dadurch Laras Sichtweite vergrößert – dank Infrarot können selbst düsterste Ecken sicher ausgelotet werden. Im Kampf mehr als praktisch, bei diversen Rätseln sogar nötig.



Im Inventar lassen sich Objekte ab jetzt in typischer Adventure-Tradition kombinieren – etwa zueinander passende Artefaktstücke. Der Kompass ist lebensnotwendig.



Das Bild beweist: Frau Croft ist erneut sportlicher geworden. An Seilen vermag sie Schwung zu holen und hinaufzuklettern; für Eisenstangen gilt nur Letzteres.

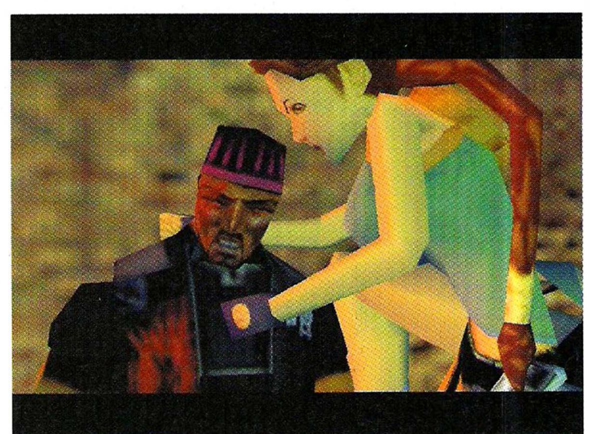


DOPPELZOPF In jungen Jahren muss Lara erkennen, dass sich manche Männer ziemlich wortkarg geben. Ob das prägend war?

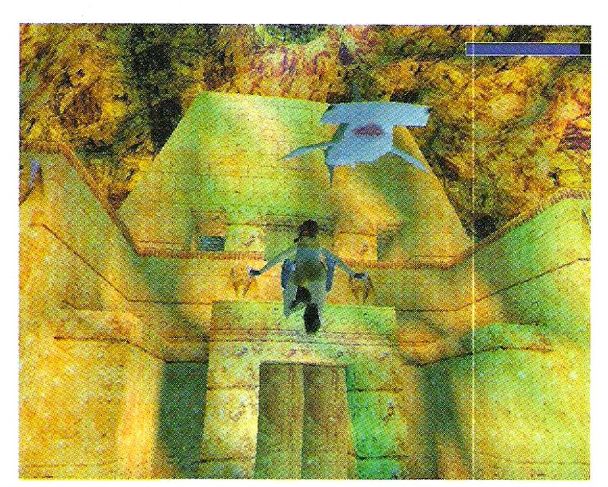
Die neue Grafik ist kein Quantensprung, aber durchaus eine sichtbare Verbesserung – mit nur kleinem Hardwarehunger.

Trainingseinheit ist, bedeutet für die hüpfende Heldin ein tragisches Erlebnis. Durch Unvorsichtigkeit nämlich gerät van Croy in eine Falle; noch bevor die Schülerin ihm beistehen kann, kollabiert das riesige Gebäude. Ihr holländischer Mentor wird unter den Trümmern begraben. Augenscheinlich ist er tot – er MUSS eigentlich tot sein.

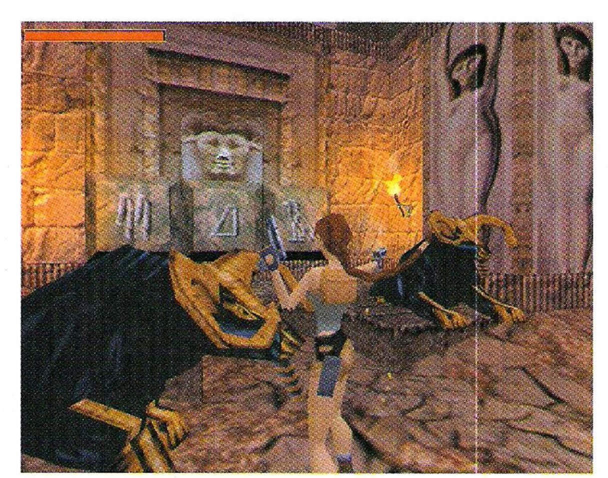
Ägypten, die Gegenwart: Einem bezahlten Auftrag nachgehend, steigt die gewohnt wohlproportionierte Dame in die Grabkammer Seths hinab. Wieder steht ihr ein Reiseführer zur Seite, weist ihr den Weg. Als das Objekt der Begierde, ein goldenes Artefakt, indessen gefunden ist, lässt der gute Mann die Maske fallen. Plötzlich scheint Laras Ermordung sein innigster Wunsch. Soll er auf die glorreiche Idee eigenständig gekommen sein? Einerlei, aktuell wiegen andere Dinge ohnehin schwerer: Auf ihrem Streifzug durch das Gemäuer hat Lara den ägyptischen Untergangsgott versehentlich aus seinem sagenhaften Gefängnis entlassen; seltsam schwarze Nebelschwaden wabern dem Tageslicht entgegen, Vibrationen im Erdreich künden davon, dass die nächsten Stunden kaum im Kaffeeklatsch vertändelt werden dür-



GASTSPIELE Kurze Einspielungen in der normalen Levelgrafik erzeugen Atmosphäre und scheuchen von einer Storystation zur nächsten.



DOSENFISCH ist dieses Exemplar noch lange nicht. Zu allem Überfluss müssen Sie den Tempeleingang erst mühsam freischalten.



KOPF AN KOPF Ursprünglich waren die niedlichen Tiere als steinerne Statuen am Boden befestigt. Wie sich die Dinge ändern können ...

fen. Und nebenbei bemerkt: Seit wann können Sphinxstatuen laufen?

Keine der insgesamt knapp halbstündigen Storysequenzen, mal pulsaufpeitschend schnell, mal beruhigend langsam, reißt das Spielgefüge auseinander. Nach Schlüsselstellen starten liebevoll gestaltete Renderfilme, zwischendurch werden immer wieder kurze Szenen in normaler Grafik eingestreut, auf die sogleich wieder aktives Grabräubern folgt. Geistig bedient haben sich die Drehbuchautoren schamlos bei Filmen wie der *Mumie* oder *Indiana Jones* – aber sei's drum: Was hätte sich auch eher angeboten? Das angekündigte persönliche Tagebuch aus Laras Feder wurde in letzter Sekunde gekippt.

Die Optik der neuen Folge erreicht die von *Drakan* gelegte Messlatte insgesamt nicht ganz. Noch immer bestimmen rechte Winkel und scharfe Kanten das Bild. In puncto Animationen macht den Designern indessen kaum jemand etwas vor. Lara wirkt ein weiteres Mal runder, bewegt sich in sanfteren Stufen und lässt sich gelegentlich sogar zu Sondermanövern hinreißen. So öffnet sie Türen unvermutet durch kräf-

Die Gegnerpalette ist vielseitig wie die regenwäldlerische Fauna. Die Krönung: ägyptische Götter.

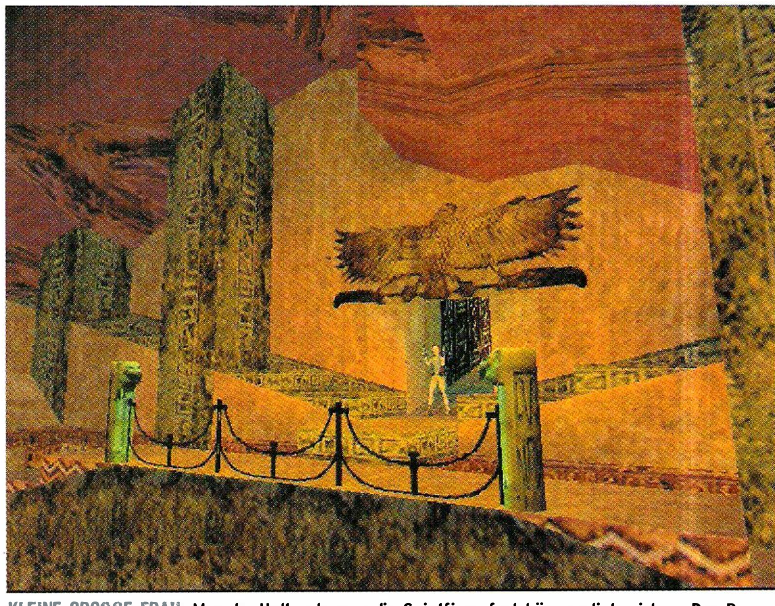
Lust auf Leder?

Ein neues Jahr, eine neue Kollektion. Die Angebotspalette um Lara wächst weiter.

So kommt es heraus: Eidos' Kommerzstrategen verlassen sich auf unsere Vorarbeit. Kaum nämlich haben wir in der letzten Ausgabe auf die schmucke Lederjackenkollektion Marke „Indiana Jones" hingewiesen, schiebt der Spieleriese eine entsprechende Alternative nach. Die französische Modefirma Redskins durfte in Lizenz diverse Modelle für den betuchten Lara-Freund zusammenschneidern. Das Resultat: fünf Varianten, geeignet für beide Geschlechter, sowie eine ausgewiesene Damenjacke. Preislich werden die edlen Klamotten über den Daumen gepeilt mit stolzen 1.000 Mark zu Buche schlagen. Woher kriegen? Ganz einfach: Ab Ende November beim Otto-Versand bestellen. Entweder via Internet: www.otto.de. Oder per Telefon, unter 01805-3030 (24 Pfennig/Minute). Auf die offiziellen Höschen warten wir weiter.



■ **FRAGLOS KLEIDSAM** ... sind die neuen Jäckchen. Ob sich im Winterfrost aber nackte Haut darunter empfiehlt?



KLEINE GROSSE FRAU Manche Hallen lassen die Spielfigur fast kümmerlich wirken. Das Bemerkenswerte: Selbst schwache Rechner gehen nie in die Knie. Klares Plus für die Engine.

Testcenter Tomb Raider 4: The Last Revelation

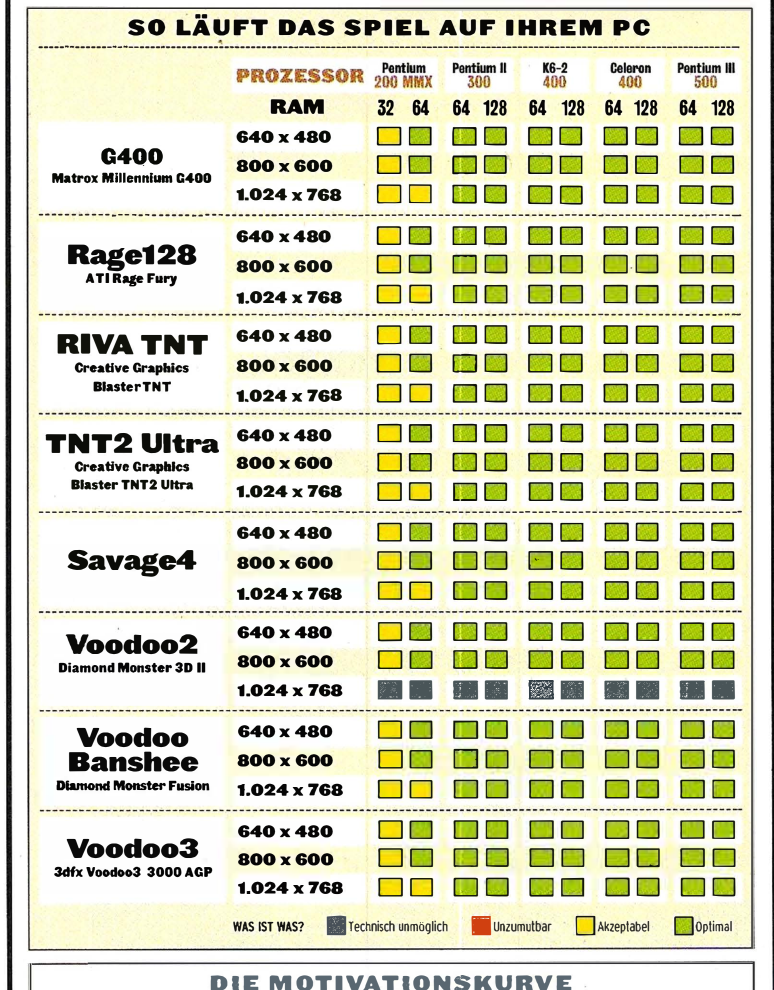
Installiert und läuft



Marcus Esposito

Tomb Raider 4 hat es wieder einmal geschafft, an dieser Stelle nur Gutes zu hinterlassen.

- Gute Performance schon auf älteren Systemen.
- Um die Leistung weiter zu verbessern sollten Sie das Tripple Buffering einschalten.
- Verwenden Sie bei hohen Auflösungen nur 16 Bit Farbtiefe, da sonst die Performance einbrechen könnte.



So läuft das Spiel auf Ihrem PC

Prozessor		Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
G400 Matrox Millennium G400	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Savage4	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Die Motivationskurve

Einsteiger werden zum Ende hin an den Rätseln zu knabbern haben. Doch mit kühlem Kopf und genauer Beobachtungsgabe lässt sich jede Hürde nehmen.

GESAMTSPIELDAUER: ca. 30 Std.

BESESSEN
ENTHUSIASTISCH
HOFFNUNGSVOLL
DESINTERESSIERT
FRUSTRIERT

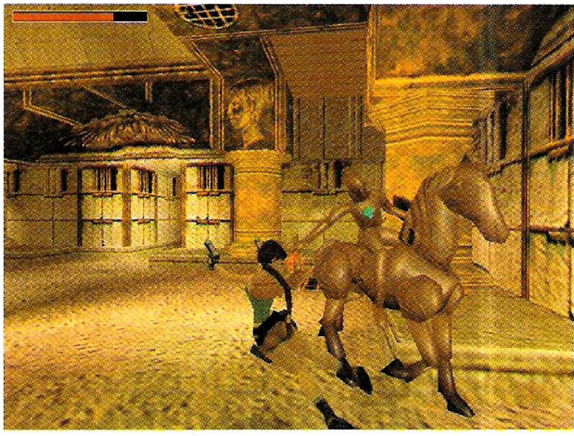
SPIELZEIT IN STD. 3 6 9 12 15 18 21 24 27 30

1. Schon der Trainingslevel ist toll gemacht; dann die Überraschung: Das Intro und die ersten Ebenen erzeugen wirklich atmosphärische Dichte.

2. Einfallsreiche Gegner, die man statt durch Kugeln über Umwege besiegen muss, und schöne Rätsel. Sehr genehm, das.

3. Zugegeben, nach einiger Zeit des Studiums lassen sich alle Gegner überlisten. Aber die Rätsel fordern gleichbleibend.

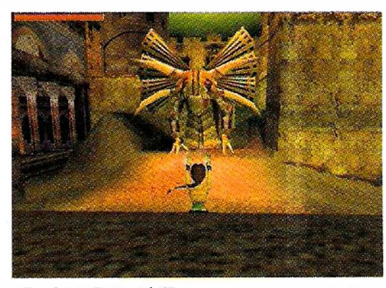
4. Die Story entwickelt sich immer bizarrer, schneller und packender - für alle, die mit kontrolliertem Kitsch umgehen können.



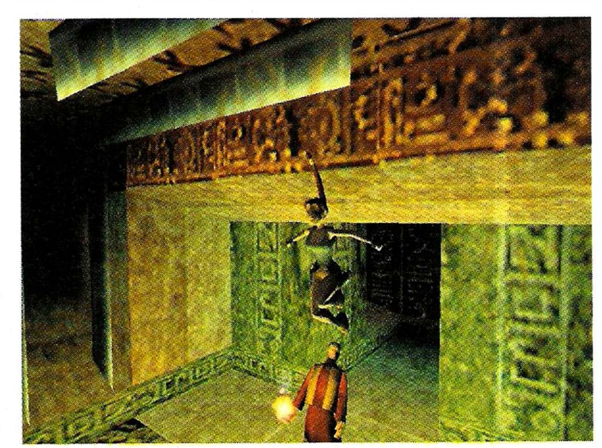
RITTER IN GOLDENER RÜSTUNG Da wartet man ein Leben lang auf sein Erscheinen und dann entpuppt sich der Typ als Schläger. Pfui!

Die meisten Rätsel wären es wert, vom alten Indiana Jones gelöst zu werden.

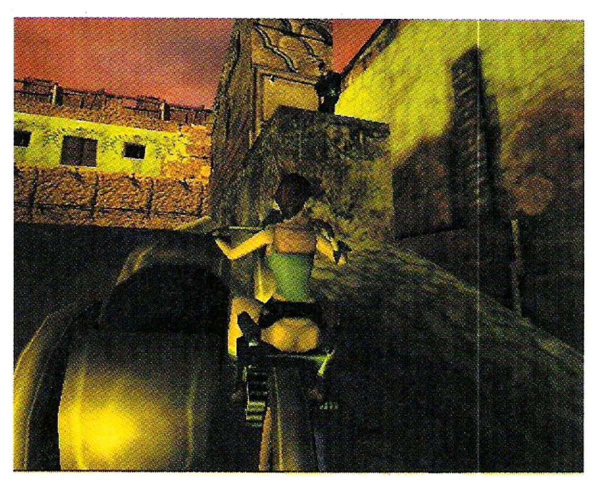
tige Fußtritte. Vor allem die geschickt eingesetzten Lichtspiele in größeren Hallen oder vor Wasserbassins tragen zur überraschend dichten Atmosphäre maßgeblich bei. Apropos: Unterstützt wird diese durch einen Soundtrack im Kinostil sowie eine neue Sprecherin - so abwegig Letzteres klingen mag. Die endlich sichtbaren Lippenbewegungen der Titelfigur nahm Eidos Deutschland nämlich zum Anlass, Pamela Andersons Synchronstimme zu verpflichten. Ein Schachzug, der sich dank des Wechselspiels mit anderen professionellen Plaudertaschen eindeutig bezahlt macht. Eine Kostprobe? Als Lara ihren Vertrauten Jean von einem Opferpodest befreit, warnt dieser sie stotternd vor der lauern-



DER QUOTENDRACHE Wenn Rynn einen haben darf, will Lara freilich auch gleich einen.



BEI FUSS, HUND! Der Katakombenführer folgt Ihnen treudoof in jede Richtung - allerdings nicht ganz ohne fiese Hintergedanken ...



BIKERBRAUT Ein leerer Beiwagen? Das muss nicht sein, sagen wir. Einfach mal anhalten, loslassen, das Leben genießen, Mädchen.



MEINUNG

Der nörgelnde Pöbel schweige! Das vierte Glied in der Serienkette hält das Versprochene.

Daniel Kreiss

Kürzere Wege, weniger Feindmasse, mehr Rätsel – Core Design hat das ausgegebene Credo kompromisslos umgesetzt. Die Konsequenz für mich: Erstmals finde ich *Tomb Raider* atmosphärisch packend. Nicht nur, weil die kitschig – fantasievolle Story um Götterfehden und unbeglichene Rechnungen nahezu perfekt inszeniert ist, sondern vor allem dank der kompakt aufgebauten Katakomben, der stimmungsvollen Beleuchtung und der merkwürdigen Wesen, die das Geschehen ständig auf bizarre Weise verfremden. Der Rätselpart ist zudem nach meinem Geschmack anspruchsvoll und nachvollziehbar gestaltet. Kritikpunkte gibt es trotzdem: Wo ist die richtiggehende Revolution in Sachen Künstliche Intelligenz geblieben? Wo sind unterschiedliche Schwierigkeitsgrade? Wo beeinflussbare Dialoge? Wo ein Mehrspielermodus als zugegebenermaßen sinnfreie, aber spaßige Dreingabe? Haarspaltereien, die ich mir genauso sparen könnte.



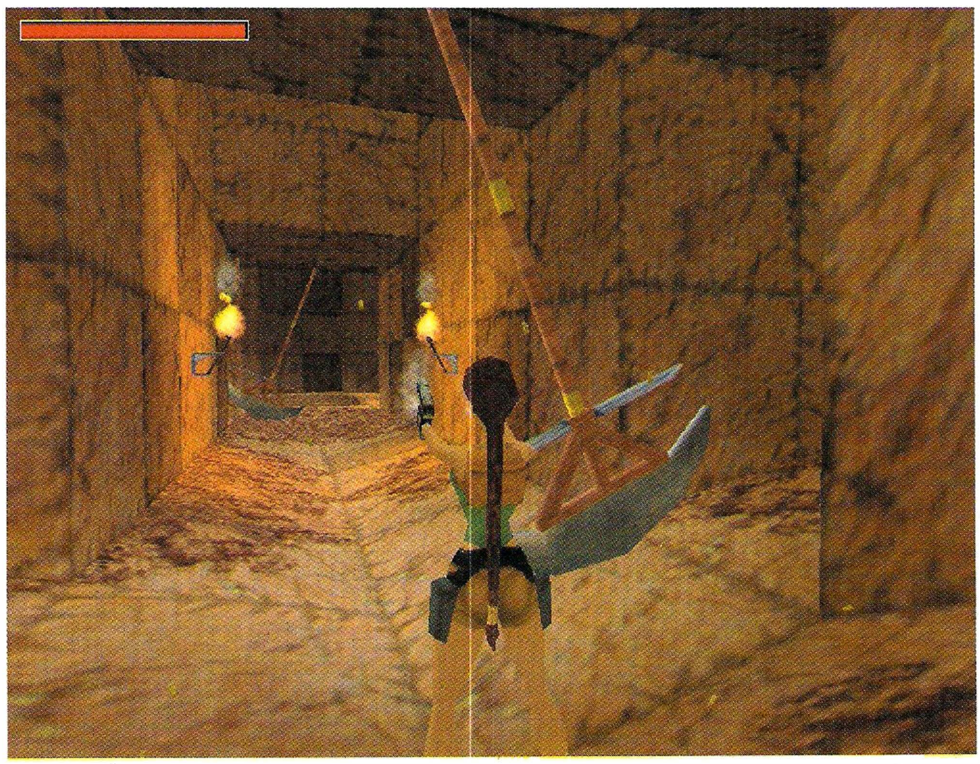
WILLKOMMEN ZUHAUSE Tomb Raider 4 betont, in den Fußstapfen des ersten Spiels, die Rätselfacette. Actionenthusiasten kommen dank einfallsreicher Gegner dennoch auf ihre Kosten.

den Gefahr. Ein verführerisches Hauchen ist die Antwort: „Ich bin kein Mann, Jean. Ich bin eine Frau – und immer sehr ... sehr vorsichtig."

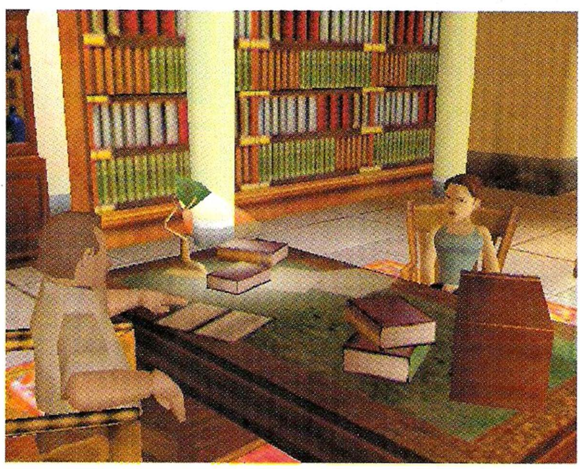
Wie im Vorabtest (Ausgabe 12/99) bereits vermerkt, nehmen die begehbaren Ebenen diesmal weniger Raum ein. Stattdessen sind sie verwinkelter aufgebaut, fordern neben dem üblichen Geschick ein kreatives Auge für versteckte Pfade. Dass Lara mittlerweile um Ecken klettern sowie an Seilen schwingen kann, erweitert die Möglichkeiten in diesem Sinne ziemlich. Hebel- und Knopfrätsel bestehen zwar weiterhin, die dazugehörigen Tore sind aber immerhin in greifbarer Nähe platziert. Die Levelanzahl beziffert sich auf knapp 40, in Größe und Schwierigkeitsgrad voneinander abweichend. Allesamt befinden sie sich im Herzen Ägyptens. Trotzdem ist Abwechslung garantiert: Nacheinander werden Sie etwa mehrere Pyramiden heimsuchen, den Stadtkern Alexandrias, eine fahrende Eisenbahn, verlassene Tempel, Cleopatras Palast oder verschütt gegangene Unterwassergebäude mit Fischbeilage.

Ebenfalls mannigfach vertreten sind unterschiedliche Gegnertypen, die sich in ein weltliches und ein mythisches Lager spalten. Auf der erdverbundenen Seite stehen vermummte Ninjas, die Kugeln per Schwertschwung abwehren, Soldaten, Heckenschützen, Hyänen und Kleinvieh. Die andere Kataloghälfte fällt im Vergleich facettenreicher aus: Skelette hüpfen Ihnen über Klüfte hinterher, steinerne Figuren entpuppen sich als rasende Rammböcke, Ritterrüstungen bewegen sich wie von fremder Hand gesteuert, Zombies trotteln Ihnen entgegen, Geister schweben wild umher, überdimensionale Drachen speien Feuerwolken und anderes Dinosauriergetier wird nach missglückten Rätselaktionen ständig neu auf Sie losgelassen. Zum krönenden Abschluss dürfen Sie Seite an Seite mit Gottgestalt Horus gegen dessen Bruder Seth und seinen Seuchenzauber antreten. Die Vielfalt verlangt ständige Flexibilität in der Vorgehensweise.

Ganz so spektakulär wie als Parole ausgegeben ist die Gegnerintelligenz in letzter Instanz dennoch nicht geraten. Alle Figuren handeln nach



HAKEN UND ÖSEN Fallensysteme, -gänge, -gruben – alles wieder vorhanden. Mangelnder Innovationsdrang also? Nein, erstens ist die Machart der auftauchenden Hürden kreativ, zweitens gehören sie zum Genre wie das Bier zur Bar.

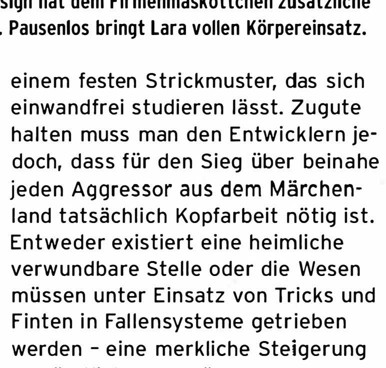


EIFERSUCHT BERECHTIGT? Jedenfalls steht Lara dem freundlichen Jean-Yves verhältnismäßig nahe. Wer's wissen will, spielt durch.



HEBELKRÄFTE Core Design hat dem Firmenmaskottchen zusätzliche Animationen spendiert. Pausenlos bringt Lara vollen Körpereinsatz.

Die Anlehnung an Teil 1 der Serie wird vielleicht auch jene reizen, die Nummer 2 und 3 für Fehler hielten.



einem festen Strickmuster, das sich einwandfrei studieren lässt. Zugute halten muss man den Entwicklern jedoch, dass für den Sieg über beinahe jeden Aggressor aus dem Märchenland tatsächlich Kopfarbeit nötig ist. Entweder existiert eine heimliche verwundbare Stelle oder die Wesen müssen unter Einsatz von Tricks und Finten in Fallensysteme getrieben werden – eine merkliche Steigerung zu sämtlichen Vorgängern.

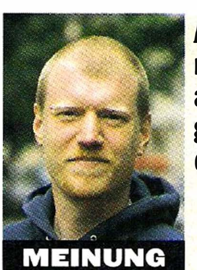


Den Hauptteil seines enormen Schwierigkeitsgrades zieht *Tomb Raider 4* derweil aus komplexen Rätseln. Endlich besteht die Möglichkeit zur Kombination und zum flexiblen Einsatz von Objekten, so dass aufgesammelte Gegenstände auch im späteren Handlungsverlauf ihren Sinn nicht verlieren. Erwähnt sei hierbei nur mal das zierliche Allzweckinstrument Brechstange. Die Qualität der Puzzles rangiert im Bereich von kreativ schön bis „für die Zeitschindung gedacht" – netterweise größtenteils zu Ersterem tendierend. Manches könnte Ihnen aus Kindertagen sogar vage bekannt vorkommen: Damit sich das Schloss einer Falltüre öffnet, muss eine falsch tarierte Bronzewaage durch Wasser ins Gleichgewicht gebracht werden. Greifbar haben Sie zwei Flaschen, eine mit fünf Litern Fassungsvermögen, eine mit drei. Die Lösung für das klassischste aller Rätselbeispiele liegt greifbar nahe. Fast zu nahe eben – wie so oft in diesem Spiel.

Daniel Ch. Kreiss



GEWITZTE TAKTIKSPIELE Die Flucht des vermummten Kriegers ist eine Täuschung. Fallen Sie auf den Trick herein, steht Ihnen unversehens ein kämpfendes Quartett gegenüber.

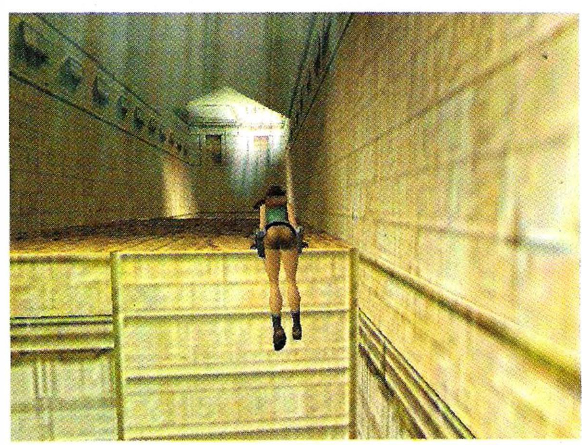


MEINUNG

Auch Heldinnen werden alt – Lara geht langsam die Luft aus.

Andreas Sauerland

Zweifellos ist der vierte Teil der Serie auch der bislang beste – selbst wenn böse Menschen anderes behaupten werden. Die optischen Verbesserungen sind klar zu erkennen; auch die Hinwendung zu klassischem Level- und Puzzledesign tut der in letzter Zeit oft geschmähten Abenteurerin gut. Trotzdem bleibt festzustellen: Ohne den Lara-Bonus wäre *Tomb Raider 4* lediglich ein mit wohlwollendem Kopfnicken bedachtes Action-Adventure – und sicherlich nicht der Verkaufsschlager, der es so wahrscheinlich wieder werden wird. Um wirklich neue Akzente zu setzen, müsste sich die attraktive Dame einfach mal bei ihrer Kollegin Rynn aus *Drakan* oder dem ShadowMan inspirieren lassen – aber vielleicht klappt's mit den Innovationen ja dann beim fünften Teil.



LICHTFESTSPIELE Ob Sonnen- oder Fackelschein, Core Design setzt beides ein und Laras weiche Kurven kommen besser zur Geltung.

TESTURTEIL Tomb Raider 4: The Last Revelation

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Drakan** 10/99 – Actionreich und innovativ. Aushängeschild ist ein flugbereiter Drachen.
- **Tomb Raider 4** 1/2000 – Grandios inszenierte Geschichte mit Rätselschwerpunkt. Fordert mehr Köpfchen als Muskelstränge.
- **Shadow Man** 10/99 – Die Krönung in puncto Atmosphäre. Atemlose Action im Schattenreich.
- **Indiana Jones 5** 1/2000 – Hielt nicht ganz, was es versprach. Dennoch ein schönes Abenteuer.
- **Tomb Raider 3** 1/99 – Im Vergleich zur Neuauflage ein laues Lüftchen. Wenige Besonderheiten.

GRAFIK .... Gut
Plus: Animationen, Licht. Minus: kantige Wände.

SOUND .... Sehr gut
Pam Andersons Synchronstimme und Filmmusik.

STEUERUNG .... Gut
Das Gewohnte: Nicht perfekt, aber eingängig.

MEHRSPIELER .... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

91%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 233
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 120 MB	HD: 370 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Schrott für die Welt

TopWare präsentiert eine ungewöhnliche Version der Reise zum Mittelpunkt der Erde.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Valkyrie Studios** ■ VERTRIEB **TopWare Interactive** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Januar 2000** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Eine Welt, aufgeteilt auf sieben Schichten
- Rundenbasierter Kampf mit Zeitlimit
- 15 Spielabschnitte
- Nur eine Auflösung von 640x480 Bildpunkten
- Keine 3D-Unterstützung

Schon die Kulisse ist ungewöhnlich: Eine Welt, die aus übereinander gelagerten Schalen und einem riesigen Bio-Computer als Kern besteht, bekommt man schließlich nicht alle Tage zu sehen. Aber das neueste Rollenspiel aus dem Hause TopWare hat noch mehr zu bieten als einen originellen Schauplatz.

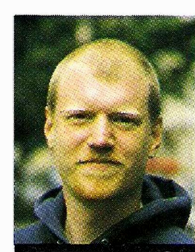
Maya lebt in einer Welt voller Schrott. Ihr Heimatplanet Septerra besteht aus sieben übereinander angeordneten Schalen, die sich um sich selbst und einen computergesteuerten Kern drehen. Sie selbst wohnt auf einer der unteren Schichten, einer riesigen Müllhalde, auf der der Abfall anderer Septerraner gesammelt und wieder verwertet wird. Als Maya davon erfährt, dass ein machthungriger Bösewicht namens Doskias sich eines Schlüssels bemächtigt hat, mit dem er den Kern der Welt kontrollieren kann, macht sie sich auf den Weg und versucht, das bevorstehende Unheil abzuwenden. Der Spieler steuert seine Figur, der sich im Laufe der Handlung bis zu acht andere Charaktere anschließen können, einfach per Mausklick durch die verschiedenen Umgebungen, die, ähnlich wie in *Fallout* oder *Gorki 17*, leider nur aus flachen 2D-Bildhintergründen bestehen. Anhand zweier Übersichtskarten, die sowohl die nähere Umgebung als auch den gesamten Kontinent darstellen, bewegt man sich schnell zwischen den einzelnen Orten hin und her, von denen im Laufe der Zeit durch Gespräche mit anderen Bewohnern immer mehr freigeschaltet werden. Bei den zahlreichen Kämpfen wird das ansonsten in Echtzeit ablaufende Geschehen in eine Art pseudo-rundenbasierten Modus umgeschaltet, den man so ähnlich auch schon aus *Final Fantasy 7* kennt: Hier stehen sich die Teilnehmer gegenüber und setzen abwechselnd Waffen oder Zaubersprüche ein, wobei sie allerdings unter einem gewissen Zeitdruck stehen. Die Tatsache, dass Sie in solchen Situationen eigentlich ständig den Energievorrat Ihrer Waffe, das vorhandene Arsenal an Zaubersprüchen und die Verfassung Ihrer Party-Mitglieder im Auge haben müssen, fügt den Kämpfen einen interessanten strategischen Aspekt hinzu, der das Geschehen allerdings auch etwas langwierig macht.

Andreas Sauerland



SCHMUDDELKINDER In Mayas düsterer Heimatstadt Oasis stapelt sich der Schrott. Dialoge mit anderen Bewohnern werden durch Porträtaufnahmen der Teilnehmer dargestellt.

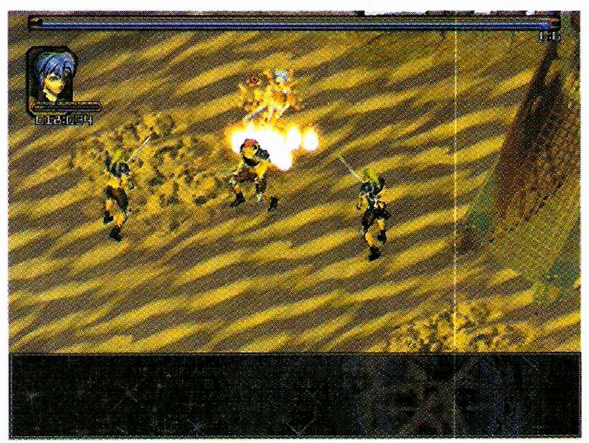
Septerra Core spielt sich wie eine Mischung aus Fallout 2 und Final Fantasy – nicht gerade schlechte Referenzen für ein Rollenspiel.



MEINUNG

Die Qualität von Septerra Core erschließt sich erst auf den zweiten Blick.
Andreas Sauerland

Für *Septerra Core* muss man etwas Zeit investieren. Was auf den ersten Blick wirkt wie eine Mischung aus *Fallout* und *Final Fantasy 7*, stellt sich als fesselndes Rollenspiel heraus, das gekonnt Motive aus Science-Fiction, Fantasy und japanischer Anime-Dramatik kombiniert. Lediglich der etwas umständliche, wenn auch originelle Kampfmodus zerrt stellenweise ein wenig an den Nerven.



FLOTTER DREIER Alleine gegen drei Angreifer? Hier bekommt Maya von unbekannten Übeltätern Feuer unterm Hintern gemacht.

TESTURTEIL — Septerra Core

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Fallout 2** 1/99 — Menschen, Monster, Mutationen: Die Welt nach dem Atomkrieg.
- **Revenant** 12/99 — Das *Diablo*-Konzept, diesmal im knallbunten Comic-Look.
- **Septerra Core** 1/2000 — Stimmungsvolle Anime-Optik und ungewöhnliche Geschichte: *Septerra Core* platziert sich im Mittelfeld.
- **Gorki 17** 12/99 — Brillante Geschichte, niedergestreckt durch langwierige Kämpfe.
- **Final Fantasy 7** 8/98 — Zumindest bei den Spielekonsolen schon jetzt ein Klassiker.



GRAFIK ..... Gut
Handwerklich simpel, aber stimmungsvoll.

SOUND ..... Befriedigend
Kaum Musik, dafür hervorragende Dialoge.

STEUERUNG ..... Gut
Komplett mit der Maus steuerbar.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

80%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium 233
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 70 MB	HD: 150 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ..... ✘

Sieger haben lange Beine

NBA Live 2000 fasziniert mit superber Grafik, cleveren Computergegnern und einer fast perfekten Steuerung.

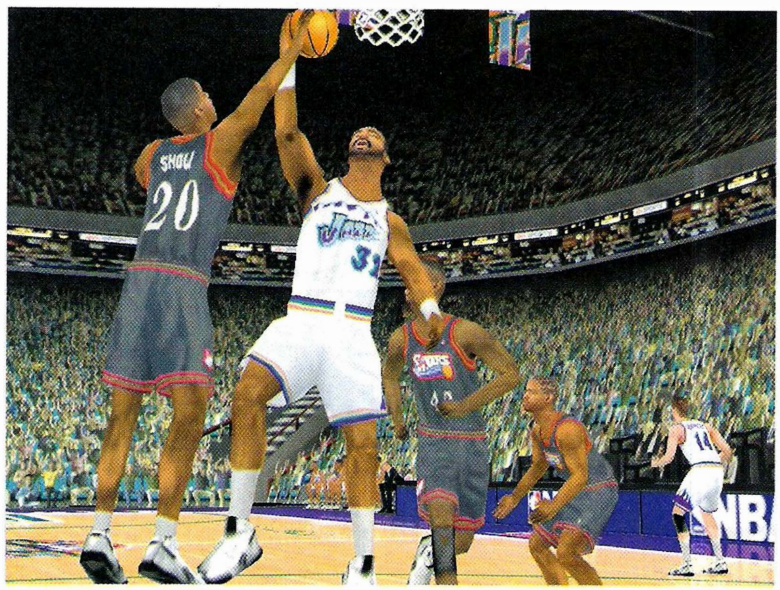
FAKTEN ■ ENTWICKLER **EA Sports** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK
- 1 Michael Jordan
- 60 NBA-Legenden
- 33 Teams und Stadien
- 25 Saisons im Karrieremodus

Wünsche bleiben keine mehr offen: EA Sports packte in *NBA Live 2000* alles, was man sich als Spieler wünschen konnte - erstmals einschließlich der im Ruhestand befindlichen Basketball-Legende Michael Jordan.

Traditionsgemäß bildet die neueste Version der Basketball-Simulation von EA Sports den Abschluss des Sportjahres. Diesmal mit einem richtigen Knall, denn *NBA Live 2000* rüttelt mächtig am Thron der Sportspielreferenz *FIFA 2000*. Die Entwickler haben sich erkennbar Mühe gegeben, zum Jahrtausendwechsel alles zu bieten, was sich ein Basketball-Fan wünschen kann. Alle 33 Teams der NBA, die kompletten Stadien, 60 legendäre Spieler der Jahre 1950 bis 1999, ein Karrieremodus, die aus *NHL 2000* bekannte Gesicht-Importier-Funktion und geschmeidige Grafiken sorgen für freudig hüpfende Herzchen und Dutzende verspielter Stunden vor dem Monitor. Neben Freundschaftsspielen, Saisonpartien und der 25 virtuelle Jahre dauernden Karriere lockt vor allem der brandneue One-on-One-Modus, in dem Sie mit einem der Tausenden von Spielern gegen einen beliebigen Gegner auf dunklen Hinterhöfen auf Korbjagd gehen. Besonders reizvoll sind Was-wäre-wenn-Szenarlen, wie zum Beispiel Michael Jordan gegen Larry Bird antreten zu lassen. Die Steuerung ist gewohnt vielseitig und ermöglicht es sogar, die Spezialmanöver der Superstars auf bestimmte Tasten zu legen, um sie im Bedarfsfall schnell und gezielt einzusetzen. Das Verhalten der computergesteuerten

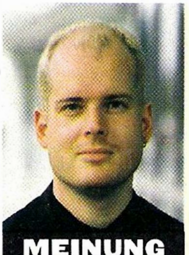
Die Entwickler haben sich erkennbar Mühe gegeben, zum Jahrtausendwechsel alles zu bieten, was sich ein Basketball-Fan wünschen kann.



HOCH HINAUS Grafisch präsentiert sich NBA Live 2000 in allen Bereichen tadellos. Die Animationen sind die besten aller EA-Sports-Spiele in diesem Jahr.

Spieler hat sich weiter verbessert; die Ergebnisse der Partien sind weitgehend realistisch und sogar das Spielgefühl lässt sich kaum von einem echten Match unterscheiden. Trotz der detailliert dargestellten Spieler, der animierten Zuschauer und der weichen 3D-Grafik gibt sich *NBA Live 2000* eher bescheiden, was den Hardwarehunger betrifft, denn selbst auf älteren Pentiums spielt es sich mit allen Details hervorragend. Der Mehrspielermodus präsentiert sich tadellos, vor allem über das Internet läuft *NBA Live 2000* besser als der Kollege *NHL 2000*, auch wenn es zu viert an einem Rechner am meisten Spaß macht.

Florian Stangl



MEINUNG

Die beste Basketball-Simulation und eines der besten Sportspiele überhaupt.

Florian Stangl

Ach, hätte EA Sports doch alle Verbesserungen von *NBA Live 2000* auch in *NHL* und *FIFA* verwirklicht! Viel mehr wünschen kann man sich eigentlich nicht mehr, angefangen von der frei konfigurierbaren Steuerung, der butterweichen Grafik, den intelligenten Computerspielern und der erstklassigen One-on-One-Variante, die mir noch mehr Spaß macht als der Team-Modus.



EINZELKÄMPFER Der One-on-One-Modus überzeugt durch spannende Partien mit beliebig wählbaren Teilnehmern.

TESTURTEIL — NBA Live 2000

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **NBA Live 2000** 1/2000 — Basketball vom Allerfeinsten: Grafik, Sound und Steuerung sind noch besser als in den Vorjahren.
- **NBA Live 99** 1/99 — Die Referenz des vergangenen Jahres ist immer noch spitzenmäßig.
- **NBA Basketball 2000** 12/99 — Fox Sports' Einstand ist ordentlich, aber keine echte Alternative.
- **NBA Inside Drive 2000** 10/99 — Actionlastig und dank des kleinen Preises eine Überlegung wert.
- **NBA Jam Extreme** 4/97 — In die Jahre gekommenes Hau-Ruck-Spiel mit wenig Tiefgang.

GRAFIK .... Sehr gut
Die besten Animationen aller Basketball-Spiele.

SOUND .... Gut
Höchst authentisch mit gutem Kommentar.

STEUERUNG .... Sehr gut
Direkt, komplex und trotzdem eingängig. Toll!

MEHRSPIELER .... Gut
Erstmals auch über das Internet spielbar.

91%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium 400
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 19 MB	HD: 219 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 4 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 4
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Sprung in der Schüssel

Der ehemalige Jump&Run-König Earthworm Jim ist verrückt geworden – und die Entwickler scheinbar ebenfalls.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **VIS Interactive** ■ VERTRIEB **Interplay** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Dezember 1999** ■ USK **Keine Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- Alter Jump&Run-Held erstmals in 3D
- Vier Spielwelten
- Ca. 30 Räume
- Über 50 Gegner
- Eigens entwickelte „Wormorama"-Engine

Kommen Jump&Runs wieder in Mode? Es scheint fast so – nachdem Ubi Soft mit *Rayman* und *Tonic Trouble* gleich zwei Mal gut vorgelegt hat, schickt Interplay jetzt nach mehreren Verzögerungen endlich den alten Kämpfer *Earthworm Jim* ins Rennen.

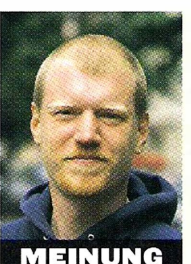
Vor vier Jahren erblickte er zum ersten Mal das Licht der Spielewelt: Der Regenwurm Jim, der sich gelegentlich auch in einen Superhelden verwandelte und eine Vorliebe für das Werfen von Kühen hatte, entwickelte sich innerhalb kurzer Zeit zu einer Art Kultfigur. Für damalige Verhältnisse war das zweidimensionale Hüpf-Abenteuer nicht nur geradezu berauschend schnell, sondern auch durch eine Vielzahl abgedrehter Ideen konkurrenzlos abwechslungsreich. Nun kehrt Jim zurück – allerdings leicht lädiert. Bei seinen letzten akrobatischen Wurfübungen ist ihm versehentlich eine Kuh auf den Kopf gefallen. Seitdem liegt das arme Wuselwesen ohnmächtig im Bett. Um wieder zu sich zu kommen, erforscht Jim in seiner Bewusstlosigkeit nun den eigenen Geist. 30 Levels, aufgeteilt auf die vier Hauptbereiche seines Gehirns, muss Jim erforschen. Dabei rennt und hüpft er in erster Linie seinen Gegnern davon; besonders hartnäckige Feinde kann er allerdings auch mit einer Laserpistole attackieren oder durch einen kräftigen Schlag mit seinem peitschenartigen Kopf vertreiben. Zwischenzeitlich muss er noch Kuheuter und Murmeln aufsammeln, die Punkte bringen und den Eintritt in andere Spielabschnitte ermöglichen. In den frei begehbaren 3D-Räumen begegnet er so abstrusen und albernen Gestalten wie der schon aus den Vorgängern bekannte Psycho-Krähe, bewaffneten Kühen und Disco-Zombies. Die Grafik ist knallbunt, kann dem Vergleich mit Spielen wie *Tonic Trouble* aber nicht im Entferntestennicht standhalten – zumal die so genannte dynamische Kamera sich oftmals dermaßen katastrophal verhält, dass man in jedem Level mindestens einmal hoffnungslos die Übersicht verliert. Auch die musikalische Untermalung überzeugt nicht gerade durch Stilsicherheit: Geboten wird unter anderem nervtötender Countrysound und gewöhnlicher Hardrock der 80er-Jahre.

Andreas Sauerland

Aus dem ehemals genial-anarchistischen Humor von Earthworm Jim ist in der 3D-Version eine Folge platter Albernheiten geworden.



GRANATENSLALOM Eine typische Situation – die grünen Murmeln müssen Sie aufsammeln; gleichzeitig sollten Sie die herabrollenden Handgranaten meiden. Sonst gibt's Wurmpüree.



MEINUNG

Kein Vergleich zu Rayman und Co. – im Earthworm ist der Wurm drin.

Andreas Sauerland

Vom Comeback des Erdenwurms bin ich ausgesprochen enttäuscht. Abgesehen von der für heutige Verhältnisse rückständigen Grafik, dem an den Nerven zerrenden Soundtrack und der weitgehend unbrauchbaren dynamischen Kamera wirkt auch der ehemals so geniale, anarchistisch-chaotische Humor der Serie in der 3D-Version leider nur noch albern und kindisch.

TÖDLICHE HÜHNER Diese nicht besonders detaillierten Gestalten sollen Hühner sein – der beste Grund, Vegetarier zu werden.

TESTURTEIL – Earthworm Jim 3D

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Rayman 2** 12/99 – Der Thron der Jump&Runs wird wohl noch einige Zeit unangetastet bleiben.
- **Tonic Trouble** 1/2000 – Etwas kindlicher, aber ebenso liebevoll gestaltet wie *Rayman*.
- **Gex 3D** 9/98 – Schon recht alt, aber immer noch sehens- und spielenswert.
- **Earthworm Jim 3D** 1/2000 – Das dreidimensionale Comeback scheitert an liebloser Grafik und einem nervtötenden Soundtrack.
- **Starshot** 4/99 – Die Abenteuer im Space-Zirkus landen auf dem letzten Platz.

GRAFIK .... Ausreichend
Die Optik wirkt technisch völlig veraltet.

SOUND .... Befriedigend
Nerviger Soundtrack und alberne Effekte.

STEUERUNG .... Ausreichend
Die Kameraführung sorgt ständig für Verwirrung.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

63%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II/333
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 19 MB	HD: 50 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Jenseits von gut und böse

Ein Jahr nach Half-Life schickt Valve nervenstarke Action-Spieler noch einmal ins Tohuwabohu von Black Mesa.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Gearbox/Valve** ■ VERTRIEB **Havas** ■ PREIS **ca. DM 55,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **29. November 99** ■ USK **Ab 16 Jahren (dt. Version)**

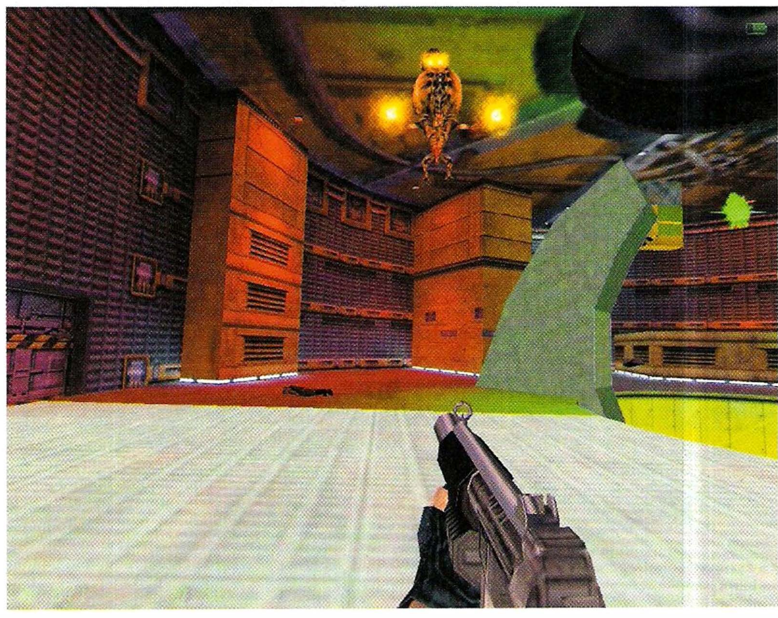
AUF EINEN BLICK

- Eine neue Geschichte
- 6 neue Kapitel
- 8 neue Waffen
- 9 neue Alien-Rassen
- Mehr Interaktion mit NPCs
- Same procedure as last year



Im vergangenen Herbst schlug Half-Life (dt. Version) in der 3D-Action-Gemeinde ein wie eine Atombombe. Das erste offizielle Add-On zum Erfolgshit schildert die schrecklichen Ereignisse noch einmal – doch diesmal aus einer anderen Perspektive.

Der Ego-Shooter *Half-Life (dt. V.)* handelt von den Auswirkungen eines fehlgeschlagenen Experiments in einer abgelegenen amerikanischen Forschungsstation. Als Held des Geschehens durfte sich der Wissenschaftler Gordon Freeman allein durch die von Zombies, Mutanten und feindlich gesinnten Soldaten bevölkerten Laboratorien schlagen, wobei der Spieler jederzeit mit einer neuen nervenzerrenden Überraschung rechnen musste. Die vielen Nebenfiguren und selbstständig agierenden Gegner trugen nicht unerheblich zur dichten Atmosphäre



EIN HAUCH VON XEN Beim Erscheinen dieser schnuckeligen Kerlchen tauchte Gordon ab in die bizarre Xen-Welt. Auch Adrian unternimmt eine Stippvisite ins Reich der Außerirdischen.

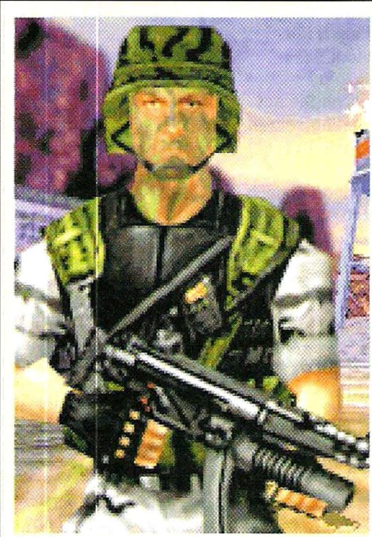
■ MONSTER EN MASSE Adrian Shephard stößt genau so häufig auf Alien-Lebensformen wie sein berühmter Vorgänger Gordon Freeman

bei, so dass die internationale Fachkritik den Valve-Titel wegen seines höchst innovativen Charakters lobte und mit Preisen überschüttete. *Half-Life: Opposing Force* ist ein Ergänzungsprogramm, das ein aktuelles Grundspiel - ab Patch 1.013 - voraussetzt. Die Hintergrundgeschichte hat das Programmierteam Gearbox nicht verändert, vielmehr erleben Sie hier die Geschehnisse aus einem anderen Blickwinkel. Sie steuern den Colonel der Marines, Adrian Shephard, der mit seinen ebenfalls ahnungslosen Kameraden per Hubschrauber ins Krisengebiet von Black Mesa befördert wird. Das oberste Einsatzziel besteht darin, den ominösen Gordon Freeman auszuschalten. Doch bevor der Trupp landen kann, kommt es zu einem unangenehmen Zwischenfall, nach dem Adrian zunächst einmal auf sich selbst gestellt ist und sein Leben gegen einige merkwürdige Kreaturen verteidigen darf.

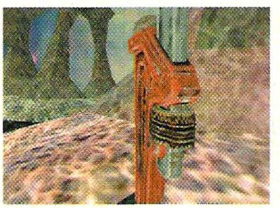
Genau wie in *Half-Life (dt. V.)* marschieren Sie in der Rolle des Helden durch halb zerstörte Labors, kämpfen gegen Facehugger, Elektrohunde oder mysteriöse Agenten und sprechen mit verzweifelten Überlebenden der Katastrophe. Falls Sie bislang noch nicht die Gelegenheit hatten, Valves Ausnahmetitel zu spielen, so lernen Sie in einem spaßigen Trainingslevel, wie Sie sich in der gefährlichen *Half-Life*-Welt bewegen. In puncto Steuerung ist alles beim Alten geblieben. Eine Ausnahme ist die Möglichkeit, Seile hochzuklettern oder sich mit deren Hilfe über Abgründe zu schwingen. Einige Geräte, wie etwa die schwere Rohrzange oder das Schockgewehr, ergänzen das eh schon stattliche und äußerst originelle Waffenarsenal, mit dem sich im vergangenen Jahr Herr Freeman seinen Weg auf dem Planeten Xen bahnte; dort dürfen Sie sich auch als Adrian einmal umschauen, diesmal glücklicherweise ohne die nervtötenden Jump'n'Run-Einlagen des Grundspiels.

Wovon Gordon nur träumen konnte

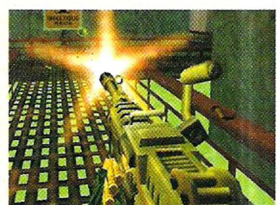
Bereits Dr. Freeman verfügte über ein stattliches Waffenarsenal. Corporal Shephards Auswahl ist noch größer, doch muss er sich auch mit einigen neuen Kontrahenten herumschlagen.



KEIN KANONENFUTTER Adrian lässt sich nicht einfach verheizen, sondern wehrt sich auf jede erdenkliche Weise gegen die fiesen Monster in Black Mesa.



NIX FÜR KLEMPNER Gebraucht Adrian die Rohrzange voller Tücke – flugs bricht des Gegners Schädel in Stücke.



RATATATATAM Mit dem Maschinengewehr M-249 SAW kann Adrian selbst die flinken Sniperbabes rasch erledigen.



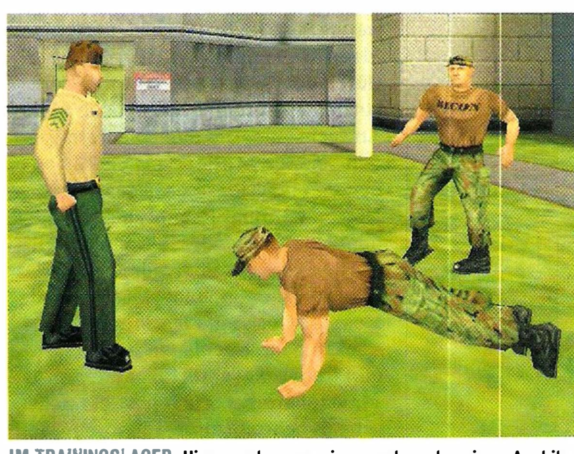
VERFRESSEN Diese Alien-Waffe wird mit Granaten gefüttert, wobei ihre Geschosse eine enorme Streuwirkung haben.



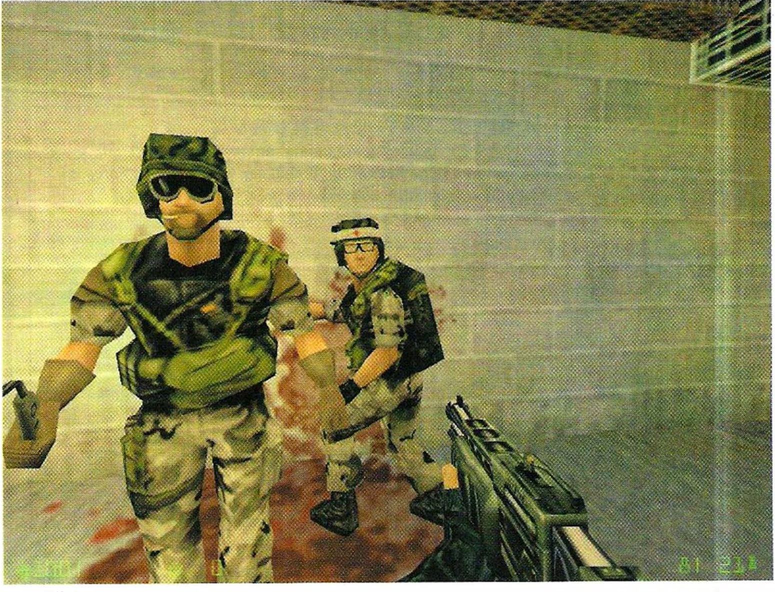
UNTER STROM Dieses Ungetüm erinnert eher an einen Hirschkäfer als an eine höchst effektive Strahlenkanone.

Auch Einsteiger können sich dank des Trainingslevels rasch akklimatisieren.

Da Sie jetzt in die Haut eines US-Marine geschlüpft sind, brauchen Sie sich nicht nur auf Ihre eigenen Fähigkeiten verlassen, sondern können mit anderen verstreuten Soldaten ein Team bilden. Auf seiner Reise durch die Trümmerwelt der Forschungsstation begegnet Adrian einigen Kameraden mit jeweils unterschiedlichen Spezialkenntnissen. So empfiehlt es sich, beispielsweise einen Sanitäter im Schlepptau zu haben, damit nach einer heftigen Auseinandersetzung jemand bereit steht, um kritische Verwundungen zu verarzten. Leider ist die Künstliche Intelligenz der Mitstreiter ein wenig enttäuschend, denn weder können Sie direkte Befehle à la *Unreal Tournament* erteilen noch sind die Kameraden so clever, Ihnen jederzeit Rückendeckung zu geben. Stürmen Sie etwa einen mit Aliens verseuchten Raum, dann kann es sein, dass die Spezialisten während des Gemetzels im Neben-



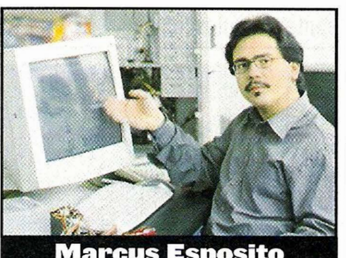
IM TRAININGSLAGER Hier werden von einem unbarmherzigen Ausbilder aus normalen Menschen richtige Soldaten gemacht.



BLUTSTURZ Auch im Add-On wird wieder reichlich von dem kostbaren Saft vergossen. Ein Sanitäter in Rufnähe hilft gerne, die klaffenden Wunden seines Kameraden zu schließen.

Testcenter — Half-Life: Opposing Force

Installiert und läuft



Erfreulicherweise verlangt *Opposing Force* keine neuen Hardwärekäufe von Ihnen. Jeder, der *Half-Life* auf seinem Rechner spielen kann wird auch mit *Opposing Force* keine Problem haben.

- Wie schon bei Half-Life sollten Sie auf die gute OpenGL-Unterstützung setzen.
- Aktuelle Grafik-Treiber sind selbstverständlich ebenfalls Pflicht.
- *Opposing Force* verlangt zwingend nach dem neusten Half-Life-Patch.

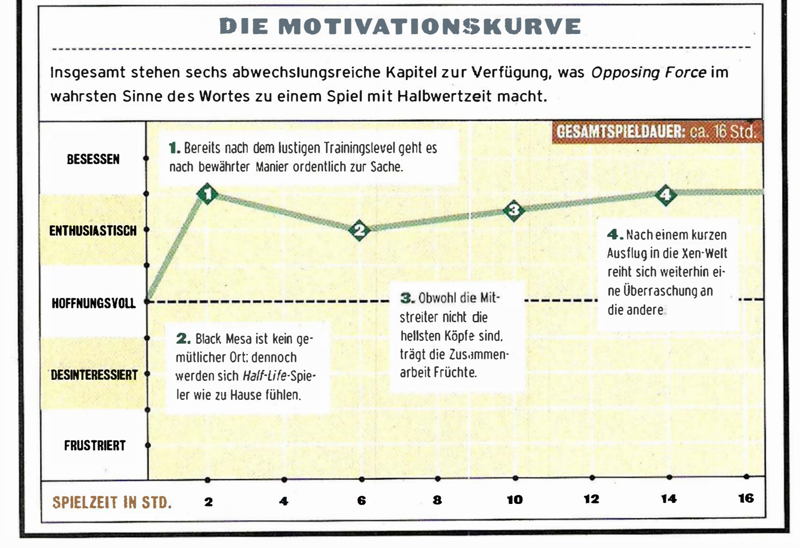
SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

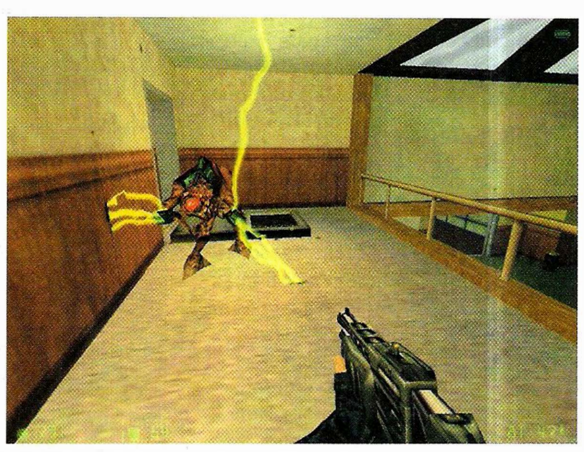
Grafikkarte	Auflösung	Pentium 200 MMX, 32 MB	Pentium 200 MMX, 64 MB	Pentium II 300, 64 MB	Pentium II 300, 128 MB	K6-2 400, 64 MB	K6-2 400, 128 MB	Celeron 400, 64 MB	Celeron 400, 128 MB	Pentium III 500, 64 MB	Pentium III 500, 128 MB
G400 (Matrox Millenium G400)	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Rage128 (ATI Rage Fury)	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Savage4	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

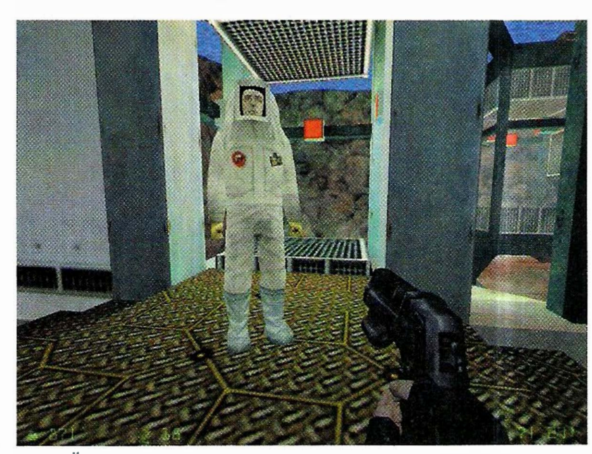
DIE MOTIVATIONSKURVE

Insgesamt stehen sechs abwechslungsreiche Kapitel zur Verfügung, was *Opposing Force* im wahrsten Sinne des Wortes zu einem Spiel mit Halbwertzeit macht.





ELEKTRISCH Gute alte Bekannte aus dem Originalspiel, wie die Elektromonster, bereiten Adrian einen heißen Empfang.

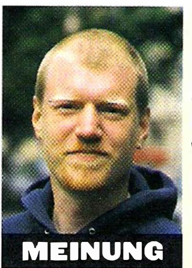


GANZKÖRPERKONDOM Als Dank für seine Befreiung öffnet dieser Wissenschaftler dem tapferen Helden Tür und Tor.

Wie Kollege Freeman weiß auch Colonel Shephard, wo der Hammer hängt.

zimmer Däumchen drehen und geistvolle Witzchen reißen. Dennoch gibt es viele Situationen, in denen sich die Unterstützung der Kameraden bezahlt macht, etwa wenn der Techniker mit seinem Schweißgerät eine verschlossene Tür öffnet.

Solche Szenen erinnern an die abwechslungsreichen Episoden von *Half-Life (dt. V.)*, denn Gearbox hat sich bei der Gestaltung der neuen Levels genauso viel Mühe gegeben wie seinerzeit das originale Entwicklerteam von Valve. Dabei wurde die gleiche Modifikation der *Q2*-Engine verwendet wie im Grundspiel, doch neue Ideen wie kunstvoll verbarrikadierte Büros oder frisch gebohnerte Parkettböden sorgen auch optisch für Abwechslung. Die Systemanforderungen sind für heutige Spieler-PCs angenehm niedrig, so dass selbst auf älteren Pentium-Rechnern recht ordentliche Bildwiederholraten erzielt werden können. Überragend ist die Klangkulisse: Unheimlich krächzende Monster, fluchende Marines oder das Klicken beim Nachladen der Pumpgun tragen wesentlich zur dichten Atmosphäre bei. Zudem ist die deutsche Synchronisation durchweg gelungen: Das Gekeife des Sergeants im Trainingscamp klingt beinahe wie das



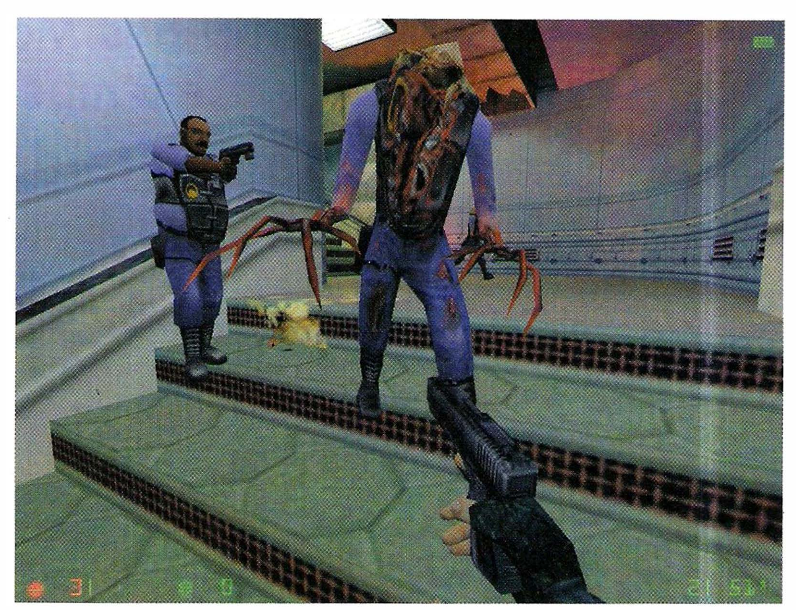
MEINUNG

Das brillant inszenierte Add-On verkürzt die Wartezeit auf Half-Life 2.

Andreas Sauerland

Die Idee, das Geschehen im Black-Mesa-Gebäude zeitgleich zu Gordon Freemans Flucht nochmals aus den Augen eines Verfolgers nachzustellen, ist genial. Andere Firmen zimmern aus so einem Einfall gleich einen zweiten Teil; bei Sierra hat es gerade mal zu einem Add-On gereicht. Aber welcher Zusatzpack bietet schon neben den üblichen neuen Missionen noch eine nagelneue Story? Wünschenswert wäre lediglich eine Verbesserung der Kollegen-KI gewesen – momentan stellen sich die Mitstreiter noch recht anfängerhaft an. Ach ja – und beim nächsten Mal hätte ich gerne weniger Jump&Run-Einlagen. Wenn ich hüpfen will, spiele ich lieber *Rayman*.

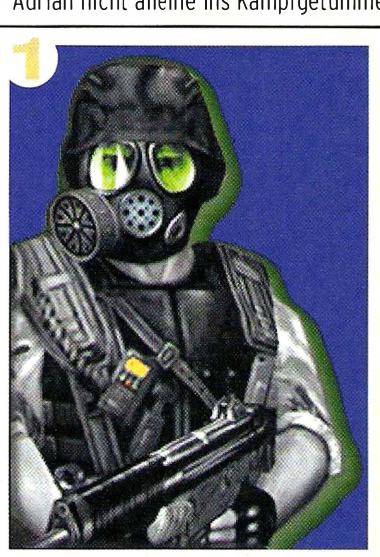
Das erweiterte Bestiarium können Sie mit originellen neuen Waffen bekämpfen.

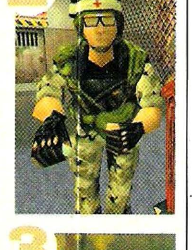


HAUSMEISTERJOB Otis, der freundliche Wachmann, hilft dabei, einen störrischen Zombie Schachmatt zu setzen. Zumeist sind die Kollegen jedoch ein wenig schwer von Begriff.

Quirliges Quintett

Anders als Half-Life-Star Gordon Freeman muss sich Adrian nicht alleine ins Kampfgetümmel stürzen.















1 Corporal **Adrian Shephard**, 22 Jahre, Mitglied der Kampfeinheit für Gefahrenzonen

2 Der **Sanitäter** hat stets seine Spritze parat, um kränkelnden Kollegen Lebensenergie zu verabreichen.

3 Der **Techniker** kann dank seiner soliden Schweißerausrüstung jede noch so massive Tür öffnen.

4 Mit Hilfe des **treffsicheren Scharfschützen** ist der Angriff auf eine Horde wilder Aliens ein Klacks.

5 Dieser **junge Soldat** ist ein rechtes Großmaul, das nicht mit dämlichen Kommentaren geizt.

Gebrüll des Ausbildungsleiters im US-Kinohit *Full Metal Jacket*. Damit steht das Add-On dem Originalspiel hinsichtlich der Filmhaftigkeit seiner Handlung in nichts nach.

Opposing Force erschöpft sich allerdings keineswegs in einem weiteren spannenden Einzelspielerszenario. Da bereits kurz nach Erscheinen von *Half-Life* die dürftige Auswahl an Modi und Karten auf den vielen *Half-Life*-Websites reichhaltig ergänzt wurde, hat Valve diesmal für eine bessere Ausstattung gesorgt. Zudem können Sie à la *Half-Life: Team Fortress Classic* in einer Netzwerk-Partie die Rolle eines Spezialisten übernehmen und Ihre besonderen Fähigkeiten zum Wohl des gesamten Teams nutzbringend einsetzen. Ein differenziertes gemeinsames Vorgehen ist hier allerdings nicht möglich; dies wird Ihnen im Mehrspieler-Add-On *Team Fortress 2* geboten, das wir Ihnen im Vorschau-Teil dieser Ausgabe vorstellen.

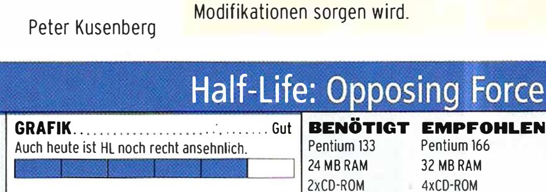
Peter Kusenberg

MEINUNG

Das originelle Gesamtkonzept macht Opposing Force zu einem Pflichtkauf für Half-Lifer.

Peter Kusenberg

Für mich war *Half-Life (dt. V.)* – dank revolutionärer Erzähltechnik und enorm abwechslungsreicher Spielszenen – der bis dato beste 3D-Actiontitel. Das Entwicklerteam des Add-Ons hat sich die Tugenden des Valve-Knüllers zu Nutze gemacht und präsentiert mit *Opposing Force* ein erstklassiges Ergänzungsprogramm. Neben weiteren Waffen und Monsterarten stellen die überarbeiteten Aktions- und Kommunikationsmöglichkeiten die herausragenden Neuerungen dar. Beide sind allerdings nicht ganz ausgereift, denn sowohl die Schwingseile als auch die häufig allzu deppert agierenden Mitstreiter zerrten an meinen Nerven. Dafür kann ich es kaum erwarten, bis die umtriebige *Half-Life*-Szene für weitere Maps, Modelle und Modifikationen sorgen wird.



TESTURTEIL — Half-Life: Opposing Force

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Wheel of Time 1/2000
Story und Grafik krönen unser Spiel des Monats zur Genrereferenz.

Opposing Force 1/2000
Trotz kleiner KI-Fehler ist auch das zweite Rendezvous mit den Facehuggern ein herausragendes Erlebnis.

Half-Life (dt. V.) 12/98
Der Valve-Titel hauchte dem Genre im vergangenen Jahr neues Leben ein.

Return to Na Pali 8/99
Das offizielle Unreal-Add-On wirkte ein wenig uninspiriert.

Aliens vs. Predator 5/99
Der Horrorshooter schockte durch einen hohen Schwierigkeitsgrad.

GRAFIK .... Gut
Auch heute ist HL noch recht ansehnlich.

SOUND .... Sehr gut
Neben Thief das bestklingende PC-Abenteuer.

STEUERUNG .... Gut
Außer dem Seilschwingen benutzerfreundlich.

MEHRSPIELER .... Gut
Viele abgedrehte Ideen, wie in Half-Life.

89%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 133	Pentium 166
24 MB RAM	32 MB RAM
2xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 120 MB	HD: 360 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

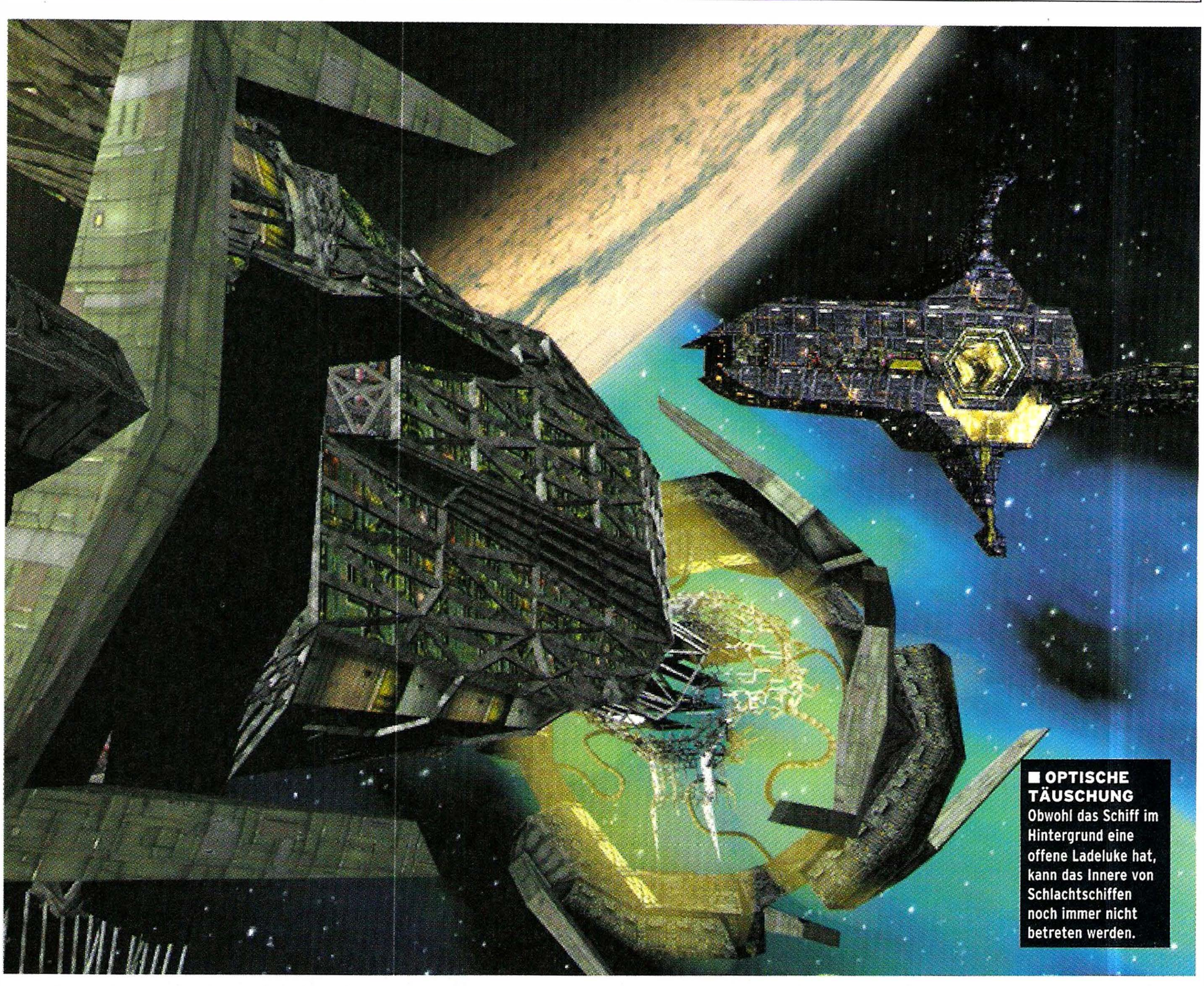
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk 16 Internet 16
Anzahl der Spieler pro CD 16
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Und die Größe zählt doch!

Warum sonst hätte Freespace 2 größere Raumschiffe als der ohnehin gut bestückte Vorgänger bekommen sollen?

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Volition Inc.** ■ VERTRIEB **Interplay** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **19. November** ■ USK **Ab 12 Jahren**



■ OPTISCHE TÄUSCHUNG Obwohl das Schiff im Hintergrund eine offene Ladeluke hat, kann das Innere von Schlachtschiffen noch immer nicht betreten werden.

AUF EINEN BLICK
- 20 Schiffstypen
- 22 Schusswaffen-typen
- 26 Raketentypen
- 3 Konfliktparteien
- 40 Missionen
- 12 Spieler im Netzwerk
- 100.000 Tote

Freespace, einst als Ableger des 3D-Action-Shooters Descent geplant, hat sich schnell zum Kultobjekt der Weltraum-Piloten entwickelt. Vom zweiten Teil erwarten sie sich den Aufbruch des Genres ins nächste Jahrtausend.

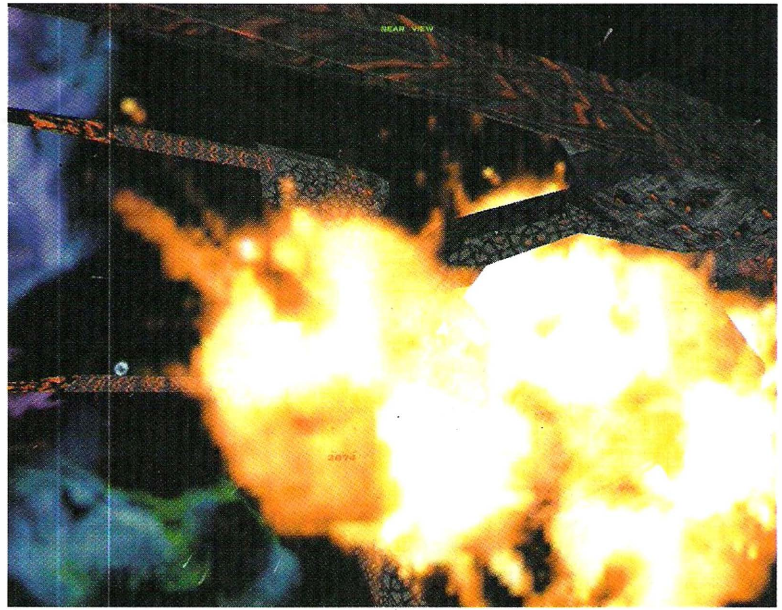
Wenigstens hinsichtlich der Hintergrundstory kann Volition diese Erwartungen erfüllen. *Freespace 2* spielt im vierten Jahrtausend, etliche Jahre nach dem Ende von *Conflict: Freespace*. In der Zeit zwischen den beiden Titeln herrschte eine gespannte Waffenruhe zwischen den Shivans und der Koalition von Menschen und Vasudans. Die Technologien, welche die Menschen damals von den Shivans erbeuteten, wurden in dieser Zeit in die Schiffe integriert und verbesserte Strahlenwaffen sowie Tarneinrichtungen entwickelt. Aber auch die Shivans haben sich von dem „Großen Krieg" prächtig erholt: Mit riesigen Raumschiffen und zahlreichen Kampfflotten haben sie sich im Universum wieder breit gemacht. So ist ein Wiederaufflammen der Kämpfe unvermeidlich.

In *Freespace 2* sind Sie ein frisch gebackener Raumpilot, der sich vermutlich auf ein geruhsames Leben gefreut hat. Doch wegen des unvermuteten Auftauchens der Shivans wird er aus seinen Träumen gerissen. Sind es zunächst nur ein paar feindliche Patrouillen, die er bekämpfen muss, so steigt deren Anzahl in den nächsten Missionen drastisch an und bald tauchen auch größere Fregatten oder Transporter auf. Da man stets im Team mit bis zu 15 Kollegen arbeitet, können auch derart starke Gegner erfolgreich bekämpft werden. Grundsätzlich aber gilt, dass man in der Unterzahl ist und nur durch geschickte Auswahl der Ziele zu einem halbwegs erfolgreichen Abschluss der Mission kommt.

Wer bereits Weltraum-Actionspiele kennt, wird mit der Benutzeroberfläche von *Freespace 2* relativ schnell zurechtkommen. Das Cockpit ist mit Energieanzeigen, Gegnerinformationen und etlichen anderen Instrumenten bestens ausgestattet. Die Anordnung der Displays entspricht dabei dem Standard, auch die Tastaturbelegung sollte niemanden vor unlösbare Probleme stellen. In die Nutzung der Anzeigen und die Tastatur- und Joystickbedienung

führen dabei zahlreiche Trainingseinsätze ein, die zwischen den Kampfeinsätzen verteilt sind. Das Training ist dringend notwendig, da die Inhalte der Missionen weit über die Standards hinausgehen. So müssen Materiallager untersucht, einzelne Subsysteme der kilometerlangen Schlachtschiffe gescannt oder Asteroidenfelder um ein ebenso großes Raumschiff geräumt werden.

In erster Linie ist *Freespace 2* aber ein Actionspiel, bei dem es um das Abschießen möglichst vieler Feinde geht. Da im Laufe einer Mission schon mal über hundert Gegner auftauchen können, ist Reaktionsschnelligkeit oberstes Gebot. Schon die Jäger der Shivans sind keineswegs Kanonenfutter, sondern versuchen mit allerlei Tricks, an das Heck des Spielers zu steuern. Sogar Teamarbeit ist zu beobachten: Während ein Shivan mit wilden Flugmanövern den Spieler beschäftigt, klemmen



FEUERBALL Vor allem die Zerstörung großer Schlachtschiffe demonstriert die Fähigkeiten der überarbeiteten Grafikengine. Schönere Explosionen sind derzeit nicht zu haben.

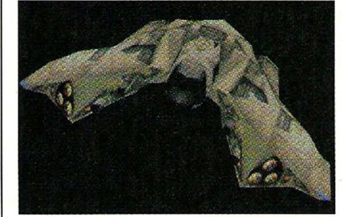
Das Training ist dringend notwendig, da die Inhalte der Missionen weit über die Standards des Genres hinausgehen.

Die dicksten Dinger aus den Weiten des Weltalls

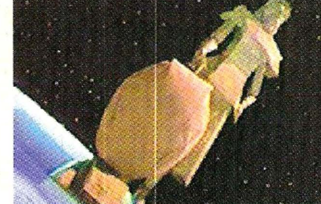
Die größten und berühmtesten Raumschiffe aus Film, Spiel und Realität. Die Ulysses ist das Standardschiff in *Freespace 2* - und das kürzeste in dieser Liste. Schlechter bewaffnet ist nur noch das Spaceshuttle, dennoch muss sich der Spieler mit den dicksten Dingern anlegen.



Kampfstern Galactica
Länge: ca. 650 m
Kapitän: Adama



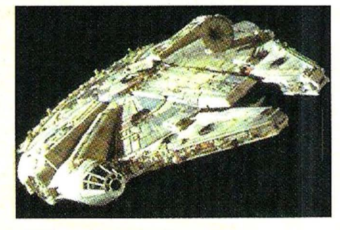
Ulysses
Freespace 2, Länge: ca. 15 m,
Kapitän: Der Spieler



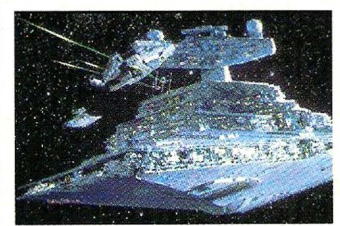
Spaceball One
Spaceballs, Länge: ca. 1000 m
Kapitän: Colonel Sandurz



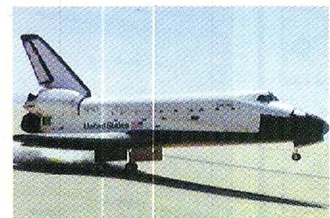
U.S.S. Enterprise NCC-1701
Star Trek, Länge: ca. 289 m
Kapitän: Christopher Pike



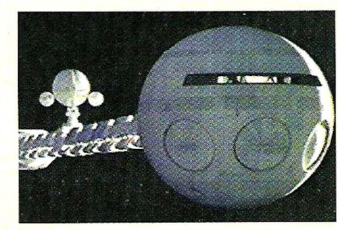
Millennium Falcon
Star Wars, Länge: 26,7 m
Kapitän: Han Solo



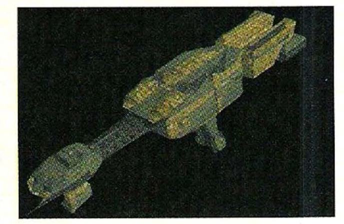
Sternenzerstörer Avenger
Star Wars, Länge 1600 m
Kapitän: Captain Needa



Columbia
NASA, Länge: 37 m
Kapitän: John W. Young (Mission STS-1)



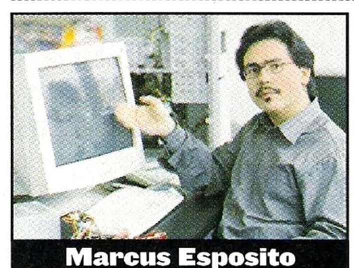
U.S.S. Discovery (XD-1)
2001 - Odysseye im Weltraum
Länge: ca. 100 m, Kapitän: HAL 9000



GTVA Colossus
Freespace 2, Länge: 9000 m
Kapitän: Nicht bekannt

Testcenter Freespace 2

Installiert und läuft



Unverständlicherweise unterstützt *Freespace 2* keine 800x600 Pixel als Auflösung. So muß man entweder mit 640x480 vorlieb nehmen oder auf 1.024x768 ausweichen.

- Stellen Sie unbedingt die zu Ihrer Hardware passende Detailfülle ein.
- Probieren Sie aus, auf welche Grafikdetails zu verzichten können und nutzen Sie die Voreinstellung als Ausgangswert.
- Verringern Sie die Farbtiefe.

So läuft das Spiel auf Ihrem PC

Grafikkarte	PROZESSOR / RAM	Pentium 200 MMX 32	Pentium 200 MMX 64	Pentium II 300 64	Pentium II 300 128	K6-2 400 64	K6-2 400 128	Celeron 400 64	Celeron 400 128	Pentium III 500 64	Pentium III 500 128
G400 Matrox Millenium G400	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	1024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Savage4	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Die Motivationskurve

Im Gegensatz zu den meisten Konkurrenten weist *Freespace 2* keine steigende Lernkurve auf. Der Schwierigkeitsgrad schwankt sehr stark, was der Motivation nicht immer gut tut.

GESAMTSPIELDAUER: ca. 30 Std.

BESESSEN
ENTHUSIASTISCH
HOFFNUNGSVOLL
DESINTERESSIERT
FRUSTRIERT

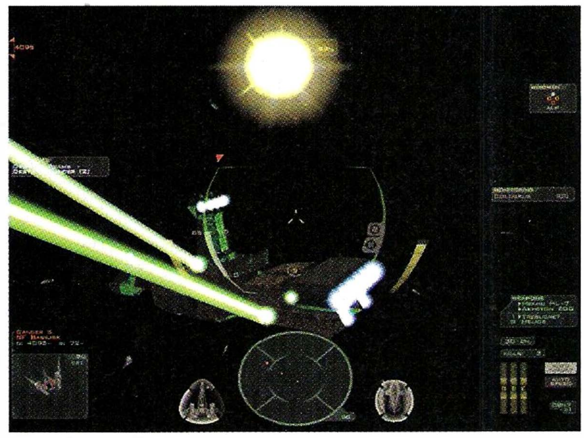
1. Soo groß, sooo schön, soooo schnell! Es gibt zwar nicht viel Neues, genial ist es aber dennoch.

2. Einige Missionen sind abartig schwierig. Obwohl man sein Bestes gibt, scheitern die Einsätze.

3. Die Missionen werden immer anspruchvoller und spannender - und fairer

4. Der Ausgang der letzten Mission ist ernüchternd - egal welches Ende man sich erkämpft.

SPIELZEIT IN STD. 3 6 9 12 15 18 21 24 27 30



WIE DURCH BUTTER Die meterdicken Laserstrahlen einiger Schiffe schneiden selbst Kreuzer innerhalb von Sekunden in zwei Hälften.

Am Ende der Kampagne hat man ungefähr 15.000 Shivans in 250 Raumschiffen abgeschossen und zirka 100.000 Zivilisten und Shivan-Piloten auf dem Gewissen.



SAMMELLEIDENSCHAFT Das Sammeln von Medaillen dient der Motivation.

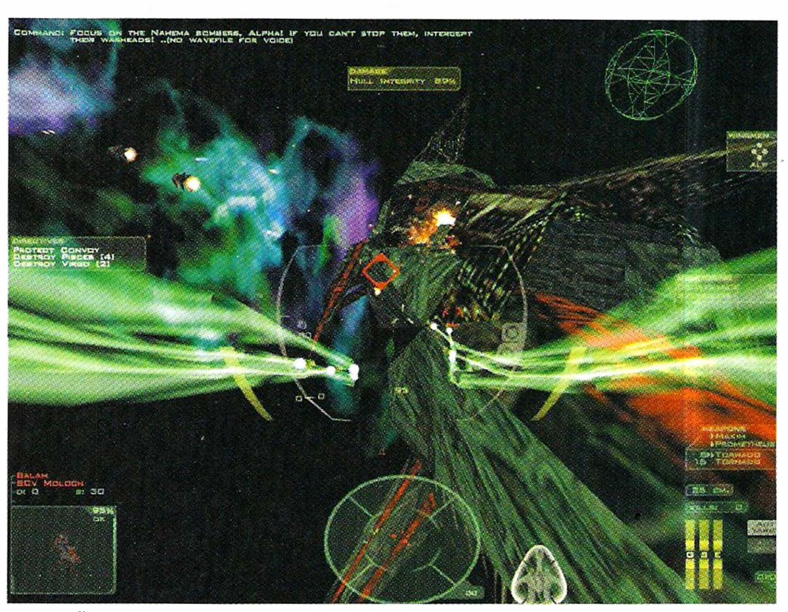
sich zwei oder mehr seiner Kollegen hinter den Spieler und beginnen gemeinsam mit dem Angriff. Wirklich haarig sind aber erst Angriffe auf Schlachtschiffe. Ausgestattet mit jeweils rund 80 Granatwerfern, Kanonen und Lasergeschützen ist ein ungeplanter Angriff auf solche Giganten vollkommen aussichtslos. Erst, wenn man die Waffensteuerung und das Radar zerstört hat, ist das Schlachtschiff schwach genug, um es mit den eigenen Bordwaffen vernichten zu können. Meist ist es unumgänglich, für den Angriff auf die Subsysteme einen oder mehrere Wingmen zu opfern. Die zahlreichen Geschütze lassen Raketen und Torpedos nämlich nicht einmal in die Nähe des Schlachtschiffs kommen. Angrei-



ALLES KLAR In den dichten Nebeln sind Gegner nur mit etwas Glück zu finden – zumal das Radar gestört wird und teils unbrauchbar ist.



UND SCHNITT Man sollte sich nicht in der Nähe von Laserschnitten aufhalten, da Explosionen die gesamte Umgebung verwüsten.



SINNESTÄUSCHUNG Einige Gegenden des Weltalls sehen aus wie das Innere eines Aquariums. Dieser Effekt wird durch die teilweise verwaschenen Rauchspuren noch verstärkt.

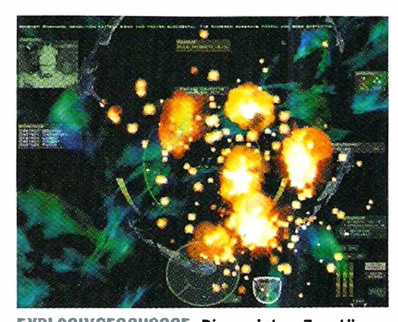
Die Raumschiffe sind bis zu neun Kilometer lang, mit 80 Geschützen und zirka zehn Meter dicken Lasern ausgerüstet.

fer müssen daher selbst in den Gefahrenbereich.

Meist ist es nicht notwendig, alle Schlachtschiffe zu zerstören oder die anderen primären Ziele zu erfüllen. Ein verpasstes Ziel erschwert allerdings die Folgemission und lässt zuweilen den Handlungsstrang in einen anderen Ast des Missionsbaums verzweigen. Den Einsatz wiederholen müssen Sie jedoch nur dann, wenn Ihre Spielfigur das Zeitliche segnet. Nach dem fünften Versuch bietet das Programm ein Überspringen der Mission an. Die den Einsätzen zugrunde liegende Hintergrundgeschichte wird leider nur durch kurze Textmeldungen erzählt, Videosequenzen werden lediglich zu drei Gelegenheiten eingesetzt. So gelingt es *Freespace 2* natürlich nicht, eine zeitgemäße Atmosphäre zu erzeugen. Eine Identifikation mit der Spielfigur ist ebenso wenig möglich, wie das Mitleiden mit den abgeschossenen Wingmen. Dennoch kann das Spiel dauerhaft motivieren: Die im Lauf der Zeit immer größeren Geschwader und Schlachtschiffe halten den Spieler ebenso bei der Stange, wie auch die spannenden und abwechslungsreichen Einsatztypen. Sogar die unvermeidliche Medaillensammlung hat in diesem Spiel ihren Sinn, da jede fehlende Auszeichnung auf eigene Leistungsdefizite hinweist. Nach jeder Mission wird der Einsatz nämlich ausführlich besprochen und mit individuellen Hinweisen auf Verbesserungsmöglichkeiten kritisiert. Auf Wunsch kann jeder Einsatz beliebig oft wiederholt werden. Am Ende der Kampagne hat man von den 40 enthaltenen Missionen zirka 30 gesehen, ungefähr 250 Raumschiffe und damit 15.000 Shivans abgeschossen und zusammen mit den Wingmen zirka 100.000 Zivilisten und Shivan-Piloten auf dem Gewissen.

Inhaltlich und spielerisch ist *Freespace 2* seinem Vorgänger *Conflict: Freespace* viel zu ähnlich, um sich das Prädikat „innovativ" anheften zu können. Bei den Missionstypen sind lediglich die Einsätze im dichten Nebel neu, auch einige frische Raumschifftypen sind zu entdecken. Ansonsten decken sich die Leistungen der beiden Programme. Technisch hat sich Volition allerdings selbst übertroffen. Waren die Raumschiffe im ersten Teil des Weltraum-Actionspiels schon recht groß, so sind einzelne Schiffe nun bis zu neun Kilometer lang. Auch die Waffen wurden dramatisch vergrößert: Die Laserstrahlen einzelner Schlachtschiffe sind geschätzte zehn Meter dick und zerstören den eigenen kleinen Raumjäger innerhalb von Sekundenbruchteilen. Immerhin wird dabei dem Auge etwas Spektakuläres geboten.

Harald Wagner



EXPLOSIVGESCHOSSE Die meisten Zerstörer sind mit Flakgeschützen ausgestattet.



MEINUNG

Wer Conflict: Freespace hat, braucht den zweiten Teil nicht.

Harald Wagner

Freespace 2 bietet für die Besitzer der Vorgängerversion erschreckend wenige Innovationen. An der Präsentation der einzelnen Einsätze hat sich ebenso wenig geändert wie an der Art und Weise des Spielens, sogar die Hintergrundgeschichte weist erstaunliche Parallelen auf. Die einzigen Elemente, die sich offensichtlich geändert haben, sind die Waffen der Raumkreuzer und die Explosionsgrafiken. Alles andere wurde mit bestenfalls minimalen Veränderungen aus dem Vorgänger *Conflict: Freespace - The Great War* übernommen. Damit ist *Freespace 2* noch längst kein schlechtes Spiel - im Gegenteil. Action, Größe und Schönheit sind nach wie vor Garant für Kurzweil und Spielspaß. Wer sich aber etwas wirklich Neues von den Programmierern von Volition, Inc. erhofft hat, dürfte von *Freespace 2* bitter enttäuscht sein.

TESTURTEIL — Freespace 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **WC Prophecy** 2/98 — Sehr viel Story, aber relativ wenige (dafür aber gute) Missionen.
- **Freespace 2** 1/2000 — Für die Kühlschrank-Atmosphäre wird man mit riesigen Schlachten und spannenden Missionen entschädigt.
- **X - Beyond the Frontier** 8/99 — Tolle Ideen in mäßiger Umsetzung. Das einzig aktuelle Spiel mit Handel.
- **X-Wing Alliance** 5/99 — Masse und Klasse bei den Missionen, die Präsentation ist dürftig.
- **I-War Special Edition** 12/99 — Inhaltlich brillant, technisch aber schon längst veraltet.

GRAFIK .... Sehr gut
Detaillierte Raumschiffe in hoher Geschwindigkeit.

SOUND .... Gut
Nicht mehr als die üblichen Weltallgeräusche.

STEUERUNG .... Gut
Mit zirka zwanzig Tasten alles im Griff.

MEHRSPIELER .... Gut
Von allem viel: Spieler, Modi und Missionen.

84%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium III/500
32 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	32xCD-ROM
HD:250 MB	HD:1281 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk 12 Internet 12
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 3

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

Den Finger am Abzug

Wenn besorgte Pädagogen greinen, Spieleverkäufer verschwörerisch unter ihren Ladentischen herumwühlen und Ballermeister leuchtende Augen bekommen, dann kann es nur um das Eine gehen: 3D-Action. Trotz der Gewaltdebatte in den Medien sorgt kein anderes Genre für derartige Begeisterung unter den vielen Action-Zockern. Unsere Umfrage fühlt den PC-GAMES-Lesern auf den Zahn.

■ **BOND-GIRL** Im neuesten James-Bond-Film „Die Welt ist nicht genug" spielt Maria Grazia Cucinotta mit dem Feuer – und sieht dabei aus wie einer der weiblichen Bots aus Unreal Tournament.

Während kurz nach Einbruch der winterlichen Abenddämmerung normalsterbliche Erwerbstätige dem trauten Heim entgegenstreben, brennt um diese Zeit in den meisten Büros der PC-Games-Redaktion noch – zugegebenermaßen recht spärliches – Licht. Auf vielen Monitoren sind allerdings keine Textdokumente oder Internetseiten zu sehen, sondern virtuelle 3D-Welten, durch die sich das Alter Ego des jeweiligen Spielers mit einem stattlichen Waffenarsenal hindurchkämpft. Diese Begeisterung für herausragende Vertreter des Genres teilen wir mit einer viele Millionen Menschen zählenden Spieler-Gemeinde, die in puncto Verschworenheit und Enthusiasmus höchstens noch von hart

gesottenen Rollenspielern übertroffen wird. Für Außenstehende ist diese Leidenschaft oft nicht nachvollziehbar, denn im Gegensatz zu Strategietiteln sind die Anforderungen, die etwa *Unreal* oder *Requiem* an den Spieler stellen, zumindest auf den ersten Blick recht bescheiden. Die Essenz eines solchen Ego-Shooters besteht nämlich darin, dass Sie in die Rolle eines bestimmten Charakters schlüpfen und sich durch die dreidimensional simulierte Umwelt bewegen. Das Fortkommen in dieser Umgebung ist allerdings nicht so einfach, da feindlich gesinnte Kreaturen danach trachten, den Spieler mit roher Gewalt am Erreichen seines Ziels zu hindern. Daher ist es oberstes Ziel, den Angriffen dieser unfreundlichen Gesellen auszuweichen und ihnen mit den zur Verfügung stehenden Waffen die Suppe zu versalzen.

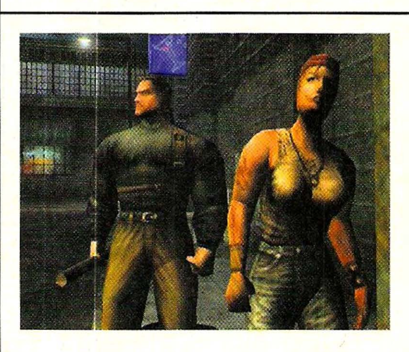
Dass diese Auseinandersetzung nicht unblutig vonstatten geht und alle Nase lang zum Tod des einen oder anderen führt, liegt in der Natur der Sache begründet. Diese Tatsache bereitet einigen Jugendschützern Kopfschmerzen, denn gerade die Gewaltdarstellung in Shootern vom Schlage eines *Kingpin* schockiert nicht selten sogar Erwachsene, die bereits den ein oder anderen Brutalo-Thriller im Kino genossen haben. Was aber, wenn ein *Quake II* in Kinderhände fällt? Dieser berechtigten Sorge trägt die Gesetzgebung in Deutschland dahingehend Rechnung, dass die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (= BPjS) auf Antrag fragwürdige Medienprodukte unter die Lupe nimmt und darüber entscheidet, ob sie gegen das Jugendschutz- oder gar das Grundgesetz verstoßen. Ist dies der Fall – wie etwa beim Activision-Titel *SiN* –, dann wird der in Frage kommende Titel auf den berüchtigten Index gesetzt. Damit darf *SiN* zwar weiterhin an Erwachsene verkauft werden, verschwindet aber von der Bildfläche, da die verführerische *SiN*-Bösewichtin Elexis Sinclair weder in Zeitschriften noch im Kaufhaus mit ihren körperlichen Reizen für ihr Produkt werben darf (vgl. Gewalt-Feedback in Ausgabe 9/99). Diese behördliche Praxis berücksichtigen viele Hersteller, indem sie speziell auf den deutschen Markt abgestimmte Versionen erarbeiten, in denen Gewaltszenen entschärft, Blut grün eingefärbt oder menschliche durch nichtmenschliche Gegner ersetzt worden sind. Unsere Leser* [Anmerkung s.u.] sind über diese Art von Zensur wenig erfreut, so dass fast drei Viertel aller Befragten lieber zur Originalversion greifen, die sie sich jedoch vom Händler ihres Vertrauens unter dem Ladentisch hervorziehen lassen statt sie im Ausland zu bestellen.

Erst ein ausgereifter Mehrspielermodus macht einen Shooter zum Dauerbrenner.

* Bei unserer Umfrage wurden nur Zuschriften von volljährigen Lesern berücksichtigt.

Vor dem Gesetz: Doom, Quake & Co.

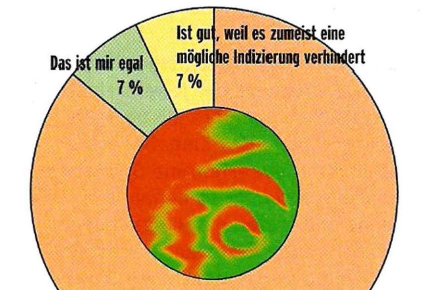
Nach dem Medienspektakel um die Amokläufe einiger jugendlicher *Quake*-Spieler geriet das gesamte Genre in Verruf. Dabei wird häufig in Unkenntnis der Gesetzlage pauschalierend verurteilt.



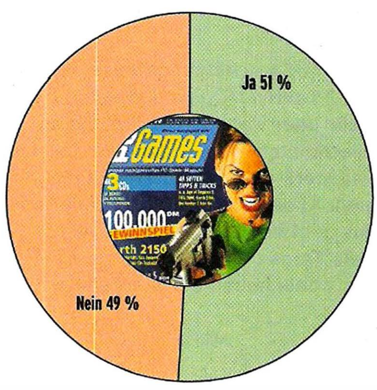
Laut Paragraph 1 des GjS sind die Medien jugendgefährdend, die geeignet sind, Kinder und Jugendliche sozialethisch zu desorientieren. Im dritten Absatz des § 1 GjS werden Ton- und Bildträger, Abbildungen und andere Darstellungen wie z.B. auch Computerspiele den Schriften gleichgestellt. Daher sind einige der hier genannten Titel nicht freigegeben für Jugendliche unter 18 Jahren, z.B. *Quake 2*, *Kingpin* oder *SiN*. Generell gilt, dass selbst die 3D-Action-Titel, die nicht auf dem Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (= BpjS) eingetragenen sind, in der Regel von der brancheninternen Kontrollinstanz USK nur erwachsenen Spielern empfohlen werden.

Wer Gewalt sät

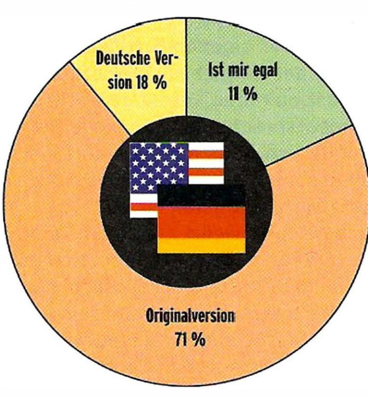
SPORTLICHER EHRGEIZ Deutschland ist gewiss nicht das 3D-Action-Mekka.



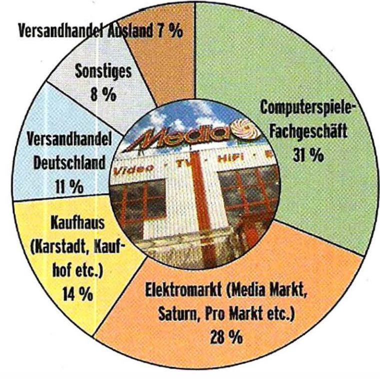
Was halten Sie von Gewalt-Entschärfungen in Deutschland (grünes statt rotes Blut)?



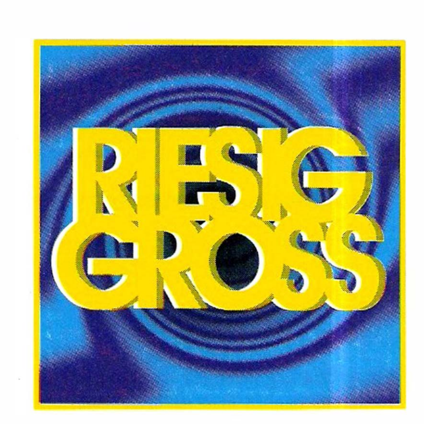
Finden Sie, dass in den Fachmagazinen zu wenig über 3D-Action-Titel berichtet wird?



Welche Version bevorzugen Sie in der Regel?



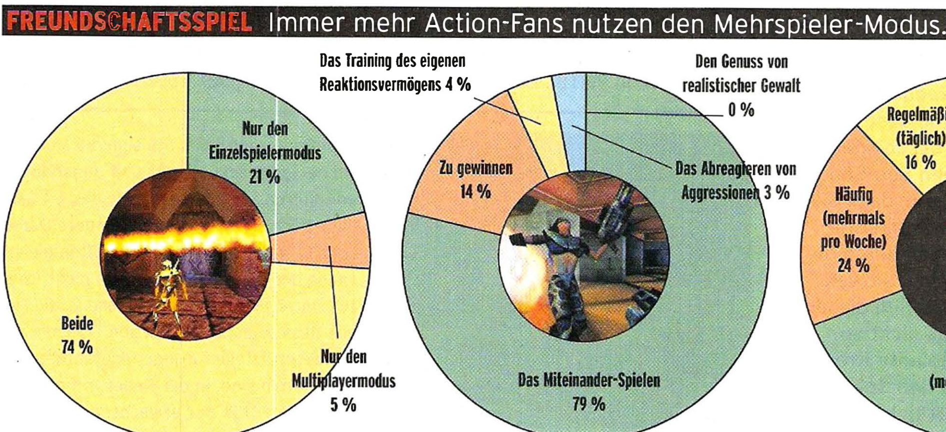
Wo kaufen Sie gewöhnlich Ihre Action-Spiele?



Eine Öffnung des Genres zu Adventure, Rollenspiel oder sogar Strategie wird von vielen Zockern begrüßt.

Tête-à-Tête im Netz

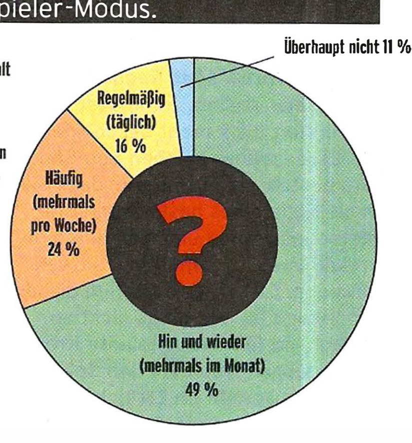
FREUNDSCHAFTSSPIEL Immer mehr Action-Fans nutzen den Mehrspieler-Modus.



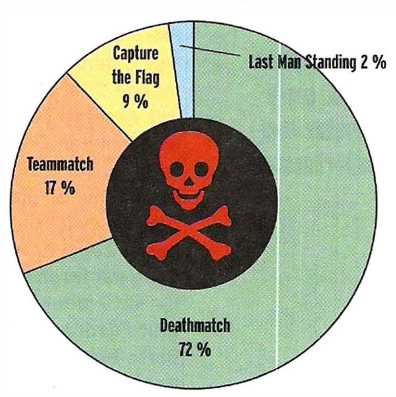


Welchen der beiden Spielmodi nutzen Sie bei einem 3D-Action-Titel?

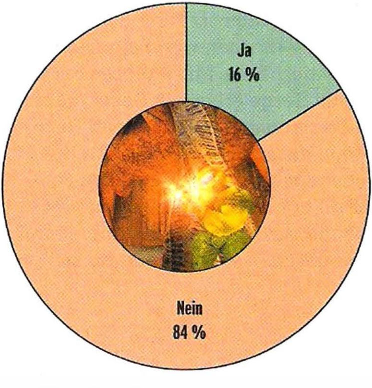
Worauf kommt es Ihnen während der Netzwerkpartien am meisten an?



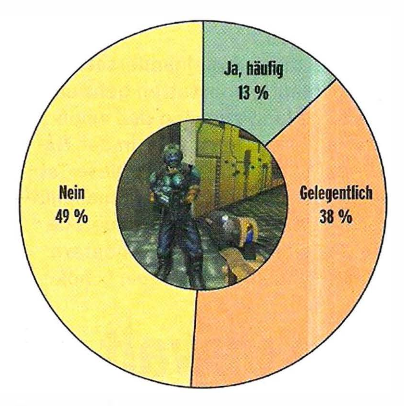
Wie oft nutzen Sie normalerweise den Mehrspielermodus eines Action-Spiels?



Welche Spielemodi nutzen Sie am meisten?



Sind Sie selbst Mitglied eines Clans?



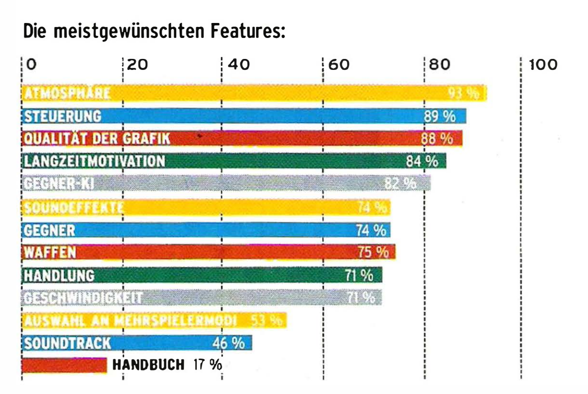
Erstellen Sie mit einem Editor eigene Maps?

Aufgrund lockeren Umgangs mit der Darstellung von Gewalt in den USA hat sich dort ungehindert bereits vor dem Erscheinen des ersten *Quake*-Titels eine stetig wachsende Fan-Gemeinde bilden können; deren Hauptaugenmerk richtete sich zunehmend auf die Mehrspielermodi der Ego-Shooter. Heute gibt es allein in den USA schätzungsweise eine Million aktiver *Quake II*-Spieler, die mehr oder weniger regelmäßig an Deathmatch-Partien über ein lokales Netzwerk oder das Internet teilnehmen. Anders als im Einzelspielermodus geht es hier darum, möglichst viele Frags (= Abschüsse) zu erzielen, wobei neben der starken Konzentration auf das Spielgeschehen und der Auswahl der jeweils richtigen Waffe besonders die perfekte Beherrschung des Eingabegeräts nötig ist. Viele erfahrene Spieler organisieren sich in so genannten Clans und treten gemeinsam gegen rivalisierende Clans an. Tatsächlich hat sich bereits vor einigen Jahren ein komplexes Rangsystem etabliert, das ähnlich wie die Bundesliga jedes Team nach seinen Leistungen einstuft. Besonders durch diese Tatsache erhält das Zocken von Titeln wie *Unreal Tournament* (Demo) einen sportlichen Charakter, in dem das Messen der eigenen Fertigkeiten mit denen der Gegner am meisten zum höchst quirligen Vergnügen beiträgt. Dementsprechend ist es nicht verwunderlich, dass mehr als drei Viertel unserer Leser genau dieser Aspekt am wichtigsten ist, wenn sie sich beispielsweise auf einem *Half-life*-Server zu einem Teammatch anmelden. Da Übung bekanntlich den Meister macht, hockt immerhin jeder siebte Befragte – genau wie seine Gleichgesinnten in England, Frankreich oder Schweden – täglich vor dem Rechner, um seine Fertig-

Entwicklungshilfe

ANSPRUCHSVOLL 3D Action-Spieler sind besonders anspruchsvolle Käufer.

Die meistgewünschten Features:



Wie wichtig sind Ihnen die oben genannten Aspekte, wenn Sie ein 3D-Action-Spiel zocken? (Mehrfachnennungen sind erwünscht.)

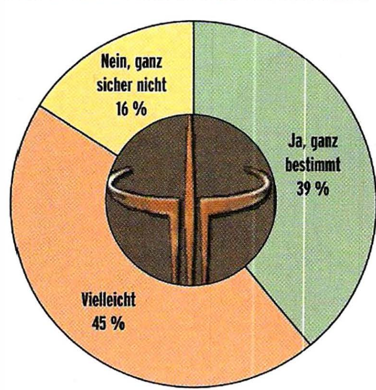


Bevorzugen Sie eher konventionelle Shooter oder eher originelle Titel wie Half-Life?

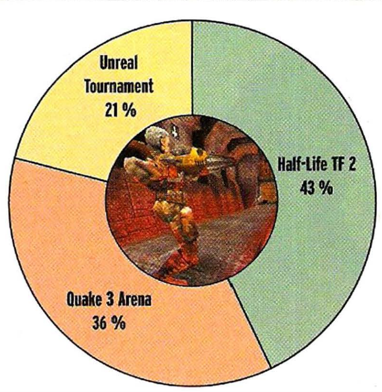
Dass ein grafisch eher mittelmäßiger Titel wie Aliens vs. Predator wohlgelitten ist, erklärt sich mit dem hohen Stellenwert der Atmosphäre.

Heißer Winter

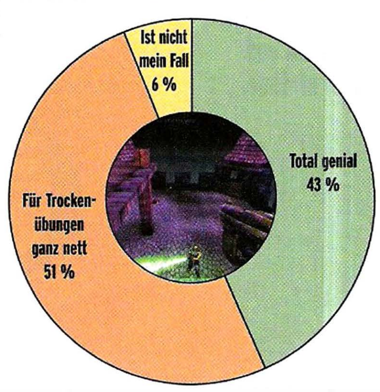
HOHE ERWARTUNGEN Für die kommende Wintersaison sind einige heiße Titel angekündigt.



Werden Sie sich das lang angekündigte Turnierspiel *Quake 3 Arena* kaufen?



Welchem Titel räumen Sie die größten Chancen auf dem deutschen Markt ein?



Was halten Sie von der Möglichkeit, Mehrspielerpartien mittels Bots zu simulieren?

keiten beim Kampf um die begehrten Frags zu verbessern.

Dabei nimmt die Zahl derjenigen immer weiter zu, die selbst Hand anlegt bei der Gestaltung von Spielelementen. Für Dauerbrenner wie *Quake II* gibt es Tausende von Maps (= Mehrspielerkarten) und Skins (= Spielfiguren) sowie Hunderte Mods (= Modifikationen des Grundspiels). Auch der absolute Leser-Favorit *Half-life* erfreut sich einer äußerst aktiven Szene, die auf unzähligen Webseiten Material zum kostenlosen Herunterladen anbietet, darunter weitläufige Maps für bis zu 16 Spieler oder lustige Skins, darunter etwa die Figuren Bill Gates oder Lara Croft. Doch auch revolutionäre Ergänzungsprogramme wie das von der *Half-life*-Vertriebsfirma Havas kostenlos zur Verfügung gestellte Add-On *Team Fortress Classic* (s. Bonus-CD in Ausgabe 6/99) ist sehr beliebt unter Halbwertzeitlern. Erstaunlicherweise gab mehr als ein Drittel aller Befragten an, im Mehrspielermodus *Team Fortress Classic* den Vorzug vor allen übrigen Titeln – natürlich mit Ausnahme des Mutterspiels *Half-life* – zu geben. Trotz dieser Begeisterung für die Mehrspielermodi von *Unreal* oder *Aliens vs. Predator* legen allerdings 75 Prozent aller beteiligten Leser weiterhin Wert auf den Schlagabtausch mit Gegnern, die von der Künstlichen Intelligenz gesteuert werden. Zudem ist für die meisten Zocker eine atemberaubende Handlung wie im spielerisch revolutionären *Half-life* mindestens genauso wichtig wie weitere technische Features, wozu nicht zuletzt die Qualität der grafischen Darstellung gehört, wobei *Quake 3 Arena* und *Wheel of Time* derzeit das technische Nonplusultra darstellen. Einige Leserzuschriften machten deutlich, dass entgegen des Klischees vom stumpfen Actionzocker Innovationen im Genre begrüßt, ja sogar gefordert werden. Auffällig viele kreative Anregungen betreffen die realistische Gestaltung der Handlung im Einzelspielermodus. So wünschen sich viele Fans eine Umwelt, die sich ähnlich selbstständig verhält wie im Action-Adventure *Outcast*. Die wirklichkeitsnahe Äußerung von Schmerzen nach einer Verletzung, klügere Gegner sowie rollenspielartige Elemente wurden ebenso gewünscht wie der freie Wechsel der Perspektive. Für die Mehrspielermodi wünschten sich unsere Leser bessere Möglichkeiten, sowohl mit Teamkameradinnen und -kameraden als auch mit den Kontrahenten etwa über eine Gegensprechanlage während des Matches zu sprechen.

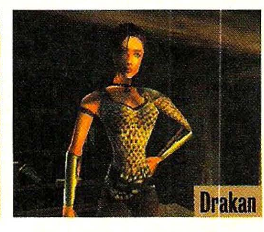
Ob die frommen Wünsche der Actionspieler in den kommenden Spielehighlights berücksichtigt worden sind, bleibt abzuwarten. Sicher ist, dass rund zwei Fünftel der Befragten den dritten Teil der *Quake*-Serie auf jeden Fall zu kaufen beabsichtigt, die Mehrheit allerdings auch den Mitbewerbern *Unreal Tournament* und *Half-life Team Fortress 2* große Chancen auf dem deutschen Markt einräumt. Dass diese Turnierspiele für LAN, Internet und Bot-Matches das Einzelspiel

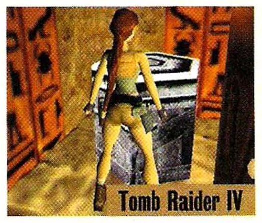


Die Besten der Besten

Seien Sie dabei, wenn eine der fachkundigsten und größten Jurys über die besten Neuerscheinungen des Jahres abstimmt: Im kommenden Feedback widmen wir uns den Highlights 1999!


Earth 2150


Drakan


Tomb Raider IV

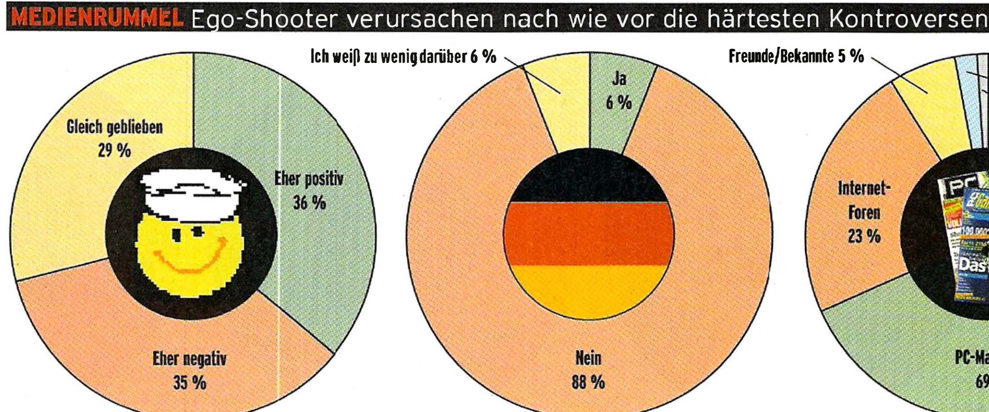

C&C 3

1999 ist fast vorbei – Zeit, um Bilanz zu ziehen: Wie lauten Ihre ganz persönlichen Spiele des Jahres? Ist es etwa das mit Vorschusslorbeeren förmlich überschüttete *Command & Conquer 3*? Oder die attraktive *Drakan*-Heldin Rynn, die mit Ihrem Drachen in spannende Abenteuer flattert? Oder *Earth 2150* als erstes 3D-Echtzeitstrategiespiel, das Spaß macht? Vielleicht drehen Sie am liebsten Ihre Runden mit *Driver*? Oder kicken um Tore und Triumphe in *FIFA 2000*? Oder hat es Ihnen eines der trendigen Action-Spiele vom Kaliber eines *Rogue Spear* oder *Hidden & Dangerous* angetan? Sie haben die Wahl – Ihre Stimme zählt. Machen Sie mit und gewinnen Sie: Als Dankeschön verlosen wir unter allen Teilnehmern wieder zehn attraktive Spielepakete mit aktuellen PC-Titeln.

Die Befragten zeigen wenig Interesse an storylastigen Spielen wie Daikatana und Wheel of Time.

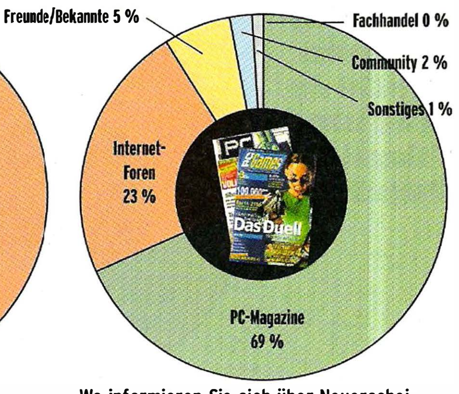
Öffentlichkeitsarbeit

MEDIENRUMMEL Ego-Shooter verursachen nach wie vor die härtesten Kontroversen.



Wie hat sich das Image von 3D-Action-Titeln in jüngster Zeit verändert?

Sind Sie mit der Indizierungspolitik in Deutschland einverstanden?



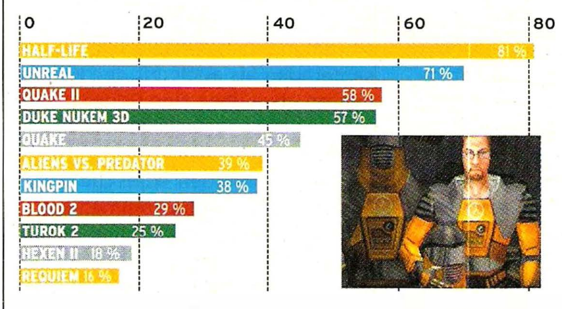
Wo informieren Sie sich über Neuerscheinungen oder Mods (Erweiterungen)?

Ein Herz für Gordon

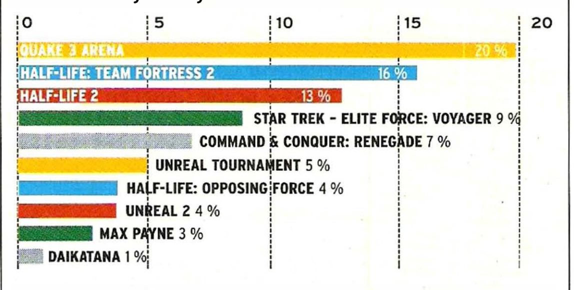
Brecheisern: Die PC-Games-Leser vergnügen sich am liebsten mit Valves viel gepriesenen Half-life.

Ebenfalls sehr beliebt ist das grafisch immer noch herausragende *Unreal*, während der weltweit bestverkaufte Action-Titel *Quake II* nur auf dem dritten Platz gelandet ist. Erstaunlicherweise wartet niemand auf das auf der *Unreal*-Engine basierende *Wheel of Time*, das in dieser Ausgabe zum „Spiel des Monats" gekürt wurde.

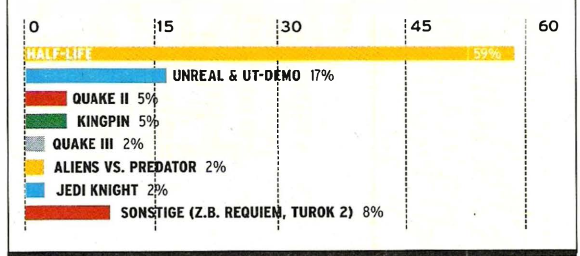
Welche der genannten 3D-Action-Titel besitzen Sie?



Auf welche angekündigten Titel freuen Sie sich am meisten?



Welchen 3D-Titel halten Sie für den besten der letzten beiden Jahre?

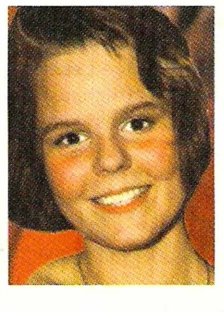


überflüssig machen, befürchten allerdings die wenigsten. Dem widerspricht die Wunschliste unserer Leser: Dort belegen nämlich die reinen Netzwerkspiele *Quake 3* und *Team Fortress 2* die ersten beiden Plätze, während storyverliebte Titel vom Schlage eines *Daikatana* oder *Max Payne* nur von einer Minderheit herbeigesehnt werden. Wenn sich dieser Trend bewahrheiten sollte, dann wird sich *Daikatana*-Entwickler John Romero sicherlich die nicht eben kurzen Haare raufen. Sein Ex-Partner John Carmack, dessen Firma id-software bei unseren Lesern beliebt ist wie keine zweite Spielewerkstatt, wird sich hingegen ins Fäustchen lachen und in aller Ruhe darüber nachdenken, mit welchen spektakulären Spielen er dem Action-Fan von morgen die Freizeit versüßen kann.

Peter Kusenberg

Fraggerinnenbefragung

Wir haben mit einer der wenigen deutschen Frauen gesprochen, die sich im angeblichen Männer-Sport des Fraggens einen Namen gemacht hat.



Verena Herwig ist regelmäßiger Gast im Wiesbadener Internet-Café Pipeline, wo sich unter dem Namen „Fairy" Angst und Schrecken verbreitet.

Welche Spiele zockst du am liebsten über das Netzwerk?
HalfLife, Rogue Spear, Unreal

Wie bist du zu deinem Player-Namen gekommen?
Fairy ist eine Abwandlung meines Vornamens, ein Geschirrspülmittel, dessen Slogan mal war „Ruhig, Kinder, das macht Fairy Ultra" und eine englische gute Fee. Der „Fair"-Teil charakterisiert zudem mein Spielverhalten.

Hast du den Eindruck, dass die Männer mehr Rücksicht nehmen, wenn sie gegen eine Frau antreten?
Ich würde das gar nicht wollen! Der bessere gewinnt, da spielt doch das Geschlecht keine Rolle. Wenn Männer auf mich Rücksicht nehmen, dann jedenfalls nicht für lange, denn sie werden schnell merken, dass ich Gegner bin und kein Opfer.

Wie viel Zeit verbringst du im Durchschnitt damit, Spiele übers Netzwerk zu spielen?
Ca. 7-15 Stunden pro Woche, dabei meistens am Wochenende.

Was hältst du von Frauen wie Stevie „Killcreek" Case, die als erste Frau 3D-Action-Papst John Romero im Quake-Duell besiegte und daraufhin eine Karriere bei Ion Storm begann?
Ich würde sehr gerne mal gegen sie spielen. Entweder ich schlage sie (vielleicht mach ich dann auch Karriere) oder ich kann noch was lernen.

Was ist für dich der interessanteste Aspekt beim Mehrspielermatch?
Speziell im Pipeline der tolle „Familien"-Zusammenhalt und viele verdammt gute Freunde und natürlich auch der Nervenkitzel und der Wettstreit. Ein realer Gegner regt sich so schön auf, der Bot natürlich gar nicht. Es hat was, wenn man mit Leuten überall auf der Welt so leicht kommunzieren kann. Es verbindet die Menschen. Wer sich im Netz kloppt, führt vielleicht keine realen Kriege mehr. Wär das schön!



■ **WALDNYMPHE** Die ungesunde Hautfarbe der magischen Dame sollte nicht über ihre Kräfte hinwegtäuschen.

Die Hand Gottes

Das Grundgerüst von Lionheads Erstlingswerk Black & White ist so gut wie fertig. Was noch fehlt, ist das eigentliche Spiel. Steve Jackson beschreibt die erste Besprechung, in der über solche „Kleinigkeiten" beraten wurde.

Mittlerweile liegt unsere Aufmerksamkeit auf einzelnen Features der Spielengine: die Animationen der Spielfiguren, das „Leben" der Siedler, die Anpassung der Grafik an gute und böse Spielweisen, Bewegungen im Raum usw. Heute hielten wir eine Besprechung ab, um das Thema Zaubersprüche zu diskutieren.

Es gibt keine richtigen Echtzeitspiele. Stets ist der Programmablauf in einzelne Runden aufgeteilt.

Momentan sind nur wenige Zaubersprüche fertig, mit denen wir die Engine austesten. Der Feuerball-Spruch erlaubt es dem Spieler beispielsweise, einen brennenden Strahl abzuschießen. Gezielt und ausgelöst wird er durch die „Hand Gottes", die den Mauscursor ersetzt. Wir begannen mit der Frage, wie die Hand zeigen sollte, mit welchem Zauberspruch sie gerade „geladen" ist. Ein Vorschlag war, die Hand mit einem dem Zauber entsprechenden Effekt zu versehen. Eine brennende Hand würde einen Feuerball anzeigen, eine leicht glühende Hand einen Heilzauber. Alex Evans sagte: „Das Problem ist, dass die Hand unabhängig vom eigentlichen Spiel arbeitet." Sogar in Echtzeitspielen ist der Programmablauf in einzelne Runden aufgeteilt. Diese Runden dauern meist nur Sekundenbruchteile, in denen der Prozessor den Zustand der Spielfläche sowie die Bewegungen der Spielfiguren berechnet. Das bedeutet, dass jedes Objekt an diese Spielzüge gebunden ist – alles mit Ausnahme des Mauscursors. Wäre auch dieser an einzelne Züge gebunden, würde er über den Bildschirm hüpfen und der Mausbewegung hinterherhängen. Dies bedeutet wiederum, dass kein Spielobjekt an den Cursor gebunden sein darf, da das Objekt dann dem Cursor hinterherhüpfen würde. „Und wenn wir den Effekt unter die Hand legen würden?" schlug Grafiker Mark Webley vor. Peter runzelte die Stirn. „Dann haben wir wieder Aussetzer", erwiderte Jean Claude. „Es könnte funktionieren, wenn wir um die Hand eine Wolke schweben lassen. Diese würde die Aussetzer verdecken." Die Programmierer versprachen, sich dem Problem zu widmen und bald eine Lösung zu präsentieren.

Der nächste Punkt waren die Gebärden. Manchmal belohnen die Siedler ihren Gott mit neuen Zaubersprüchen. Und hin und wieder entdecken sie Gebärden, mit denen Zaubersprüche verstärkt werden können. Eine Gebärde ist ein Muster, das mit der Hand Gottes auf der Landschaft gezeichnet wird. Das Programm überprüft, welches Muster der Spieler gemeint haben könnte. Wenn alles stimmt, wird der nächste Zauberspruch sichtbar mächtiger. Auf diese Weise kann aus dem Feuerball-Zauber ein gigantischer Feuersturm werden, der ganze Landstriche verwüstet. Die Besprechung endete mit einer Liste von Sprüchen, die bis zur nächsten Besprechung in einem Monat implementiert sein müssen. Heilen, blitzen, Gewitterwolken, Schutzschild, Priester und Skelettarmee fanden sich auf dieser Liste. Eine sehr ehrgeizige Aufgabe, da jeder Spruch zahlreiche Animationen benötigt und sich auf die Spielbalance und -geschwindigkeit auswirkt. Etliche durchgearbeitete Nächte wird diese Besprechung nach sich ziehen, aber nächsten Monat wird ein funktionierendes, leicht erweiterbares Zaubersystem existieren.

Steve Jackson



BLITZ UND DONNER Blitze springen von einem Objekt zu dem ihm am nächsten gelegenen über. Die Zahl der Sprünge wird vom Level des Zauberspruchs bestimmt.

Peter Pan der Spiele



Rollercoaster Tycoon und Transport Tycoon: In einem entlegenen Dorf im schottischen Hochland hat PC Games den Mann ausfindig gemacht, der diese beiden Superhits quasi im Alleingang erschaffen hat. Und der von sich selbst sagt: „Ich bin 32 Jahre alt, sehe aus wie 22 und wäre am liebsten 12."

Designer, Programmierer, Grafiker, Musiker, Tester: Im Schnitt 20 bis 30 Personen sind beschäftigt, damit eines Tages ein Spiel wie *Command & Conquer 3, Half-Life* oder *FIFA 2000* in den Regalen der Spielehändler landet. Die Produktion eines PC-Spiels kostet heutzutage nicht selten mehrere Millionen Dollar und wäre ohne ein Heer von Spezialisten kaum vorstellbar. Umso erstaunlicher ist es, dass der diesjährige Überraschungserfolg *Rollercoaster Tycoon* und das 1996 erschienene *Transport Tycoon* von gerade mal zwei Personen geschaffen wurden. Einen dieser beiden Menschen kennen Sie zumindest vom Namen her, wenn Sie mal die Packungen dieser Spiele genauer unter die Lupe genommen haben. Der Hinweis „A Chris Sawyer Game" („Ein Chris-Sawyer-Spiel") ist durchaus wörtlich zu nehmen, denn abgesehen von seinem Grafiker Simon Foster war es Chris alleine, der sich die Freizeitparksimulation ausgedacht und komplett programmiert hat. Lediglich die Musik wurde von der Spielefirma MicroProse beigesteuert.

Wenn Sie trotz dieser Erfolge bislang kaum etwas über den 32-Jährigen lesen konnten, liegt das daran, dass er im Gegensatz zu Prominenten wie Sid Meier, Peter Molyneux, Richard Garriott oder Bill Roper eher zu den stillen Stars gehört. Ruhm und Ehre sind ihm weitgehend schnuppe: „Wenn ich jeden Tag Interviews geben müsste, könnte ich meine Arbeit nicht erledigen. Ich entwickle lieber Spiele, als dass jedes Kind meinen Namen kennt." Für PC Games machte er im November trotzdem eine Ausnahme und gewährt den Lesern nun exklusive Einblicke in seine Arbeit.

Mehr als 750.000 Fans in aller Welt bauen derzeit Wildwasserbahnen, stellen Karussells auf und Personal ein, legen Eintrittspreise fest und verdienen sich eine goldene Nase an Hamburger mampfenden und Eis schleckenden Besuchern ihrer Miniaturwelten. Dass so ein Spiel dermaßen gut ankommt, damit hat selbst dessen Schöpfer nicht im Entferntesten gerechnet: „Bis zur Veröffentlichung des Spiels dachten wir, es wäre ein ganz nettes Nischenspiel für Freaks." Im Nachhinein glaubt er aber zu wissen, was die Spieler so sehr an *Rollercoaster Tycoon* fasziniert: „Erstens ist es ein Aufbauspiel – und sowas macht grundsätzlich sehr vielen PC-Spielern Spaß. Dann ist der Detailgrad und die Atmosphäre für viele sehr fesselnd – die Leute kümmern sich um ihren kleinen Park wie eine Mutter um ihr Baby, damit es ihm gut geht. Den Spielern ist daran gelegen, dass sich die kleinen Menschen auf dem Bildschirm wohl fühlen. Drittens ist es das Thema selbst – Freizeitparks und Achterbahnen sind dazu da, um Leute zu unterhalten. Es gibt unglaublich viele Spiele, die auf Töten und Gewalt ausgelegt sind. Bei *Rollercoaster Tycoon* geht es aber um etwas ‚Gutes', nämlich darum, mit seinen Ideen andere Leuten zu unterhalten und ihnen Freude zu bereiten." PC Games fügt hinzu: *Rollercoaster Tycoon* ist ähnlich wie *Anno 1602* oder *SimCity 3000* eines der wenigen Spiele, die von Spielern aller Altersgruppen, Frauen und Männern,

Name: Chris Sawyer
Alter: 32 Jahre
Hobbys: Badminton, Tischtennis, Snooker
Ausbildung: Informatiker
Beruf: Spieldesigner
Bisherige Erfolge: Transport Tycoon, Rollercoaster Tycoon
Partnerfirma: MicroProse/Hasbro
Lieblings-Freizeitpark: Oakwood (kleiner Familienpark in Wales)
Lieblings-Achterbahn: Megafobia (Oakwood)
Lieblingsspiele: Colin McRae Rally, Formula 1 Grand Prix

SCHLÄGERTYPEN **In seiner Freizeit bringt Chris den Kindern seines Dorfes den Umgang mit Badminton- und Tischtennis-Schlägern bei.**



■ IN SEINEM ELEMENT
Während der Recherchen für Rollercoaster Tycoon hat Chris Sawyer Dutzende von Achterbahnen ausprobiert.

Einsteigern und Profis gleichermaßen mit Hingabe gespielt werden. „Ich wollte zunächst ein Spiel, das mir selbst Spaß macht – und ich hatte Glück, dass es so viele Leute gibt, die meinen Geschmack teilen."

Wenn *Rollercoaster Tycoon* anfangs von vielen unterschätzt wurde, lag dies sicherlich auch an der nicht mehr ganz taufrischen isometrischen Grafik. Anders als *Theme Park World*-Hersteller Bullfrog, der derzeit mit selbst befahrbaren virtuellen Achterbahnen Furore macht, hält Chris Sawyer derzeit wenig von 3D-Engines. „Ich schiele doch nicht auf 3D-Karten und programmiere dann ein Spiel drum herum. Wichtig ist, dass das Spiel meinen Vorstellungen entspricht; wo es sinnvoll ist, nutze ich die technischen Möglichkeiten. Wenn man ein sehr hardwareintensives Spiel entwickelt, das etwa einen Pentium III mit neuester 3D-Karte voraussetzt, schließt man damit eine Menge Leute aus, die nicht über einen Highend-PC verfügen." Während *Theme Park World* erst ab 450 MHz und 128 MB RAM so richtig Spaß macht, läuft *Rollercoaster Tycoon* selbst auf Pentium-200-PCs einwandfrei. „Es war mir wichtig, dass man die Achterbahnen auf Anhieb wiedererkennt und man alle nachbauen kann, die auch in Wirklichkeit existieren. Das heißt aber nicht, dass auch die Grafik fotorealistisch sein muss – ich habe mir von Anfang an einen Cartoon-Look gewünscht, wie eine eigene kleine Spielzeug-Welt, in bunten Farben und mit vielen Kleinigkeiten." Wer das Aufbauspiel kennt, wird zustimmen, dass ihm und seinem Grafiker dies voll und ganz gelungen ist.

Wie viele andere Spielehits ist auch *Rollercoaster Tycoon* eher zufällig entstanden, denn ursprünglich hatte Chris etwas ganz anderes im Sinn: „Während der Arbeiten an *Transport Tycoon 2* habe ich irgendwann spaßeshalber den Programmcode so verändert, dass man damit sehr einfache Achterbahnen bauen konnte. Tja, und dann wurde das Spiel immer weiter verfeinert und schließlich kam statt *Transport Tycoon 2* ein Vergnügungspark-Aufbauspiel heraus." Und weil es schließlich nur wenige Bücher à la „In zehn Schritten zum eigenen Freizeitpark" gibt, investierte Chris viel Zeit in die Recherche: Er besuchte Dutzende von Vergnügungsparks, ließ dabei kaum ein Fahrgeschäft und erst recht keine Achterbahn aus und machte am Ende des Projekts auch die Bekanntschaft von John Wardley, einem bekannten Designer, der jede Menge berühmter Achterbahnen in ganz Europa entworfen hat. Chris: „Seine Erfahrung und sein Wissen waren unbezahlbar."



■ DIE RUHE SELBST
In einem Dorf im schottischen Hochland kann Chris Sawyer in Ruhe an seinen Spielehits basteln.

> **„Ich habe zweimal die Fortsetzung zu Transport Tycoon abgebrochen, aber ich werde demnächst sicherlich einen dritten Versuch starten."**
>
> Chris Sawyer

Im PC-Games-Gespräch hat Chris auch einige Dinge angesprochen, über die sich sicherlich schon viele *Rollercoaster Tycoon*-Fans gewundert haben – beispielsweise den Umstand, dass Bäume nicht automatisch abgeholzt werden, wenn man etwa eine neue Attraktion baut oder Achterbahnenschienen verlegt. Zum einen habe sich dies als programmtechnisch sehr schwierig herauskristallisiert, zum anderen rät der Herr der Achterbahnen davon ab, überhaupt Bäume und Büsche zu entfernen: „Es schmälert den Reiz eines Fahrgeschäfts und mindert das allgemeine Aussehen eines Parks. Außerdem sollten fortgeschrittene Spieler in der Lage sein, aus den Palmen und Kakteen eher einen Vorteil zu ziehen als alles niederzuwalzen, was sich in den Weg stellt." Hat es Sie schon des Öfteren genervt, dass Sie zwar die Kriterien eines Szenarios erfüllt haben, aber dennoch bis zum Ablauf der Frist (meist zwei bis drei Spieljahre) warten mussten? Auch darauf haben wir Chris Sawyer angesprochen: „Die Missionsziele sind darauf ausgelegt, dass man die Kriterien zu einem bestimmten Zeitpunkt erfüllt, nicht vorher. Man muss sich das so vorstellen, dass da jemand vorbeischaut und kontrolliert, ob man alles richtig gemacht hat – dieser Jemand kommt nicht zu früh, sondern genau pünktlich. Oft stellt ja gerade die Dauer eines Szenarios die Herausforderung dar – die erforderlichen Besucherzahlen hat man häufig rasch erreicht, aber kann man die Gäste auch langfristig zufrieden stellen und dafür

Chris über Sawyer

Im PC-Games-Kreuzverhör verriet der 32-Jährige unter anderem seine Lieblings-Webseite.

Was ich mir für eine Million Dollar kaufen würde
Eine Achterbahn! Und einen Garten, der groß genug dafür ist.

Einfach nicht Nein sagen kann ich zu ...
... Bassett's Liquorice Allsorts" (Anm. d. Red.: Lakritze-Mischung)

Angewohnheit, die ich gerne loswerden möchte:
Ich kann mich nicht an Namen erinnern. Wenn ich jemanden treffe, habe ich nach zwei Minuten vergessen, wie er heißt.

Drei Spiele, die ich auf eine einsame Insel mitnehme:
Transport Tycoon, Rollercoaster Tycoon, Formula One Grand Prix 1 – ich könnte Jahre damit verbringen, die Ideallinie einzuüben und die Rundenzeiten der Profis zu erreichen.

Das Leben ist wie folgendes Spiel:
Rollercoaster Tycoon – wenn du glaubst, dass du alle Probleme gelöst hast und alles funktioniert, geht irgendetwas schief.

Dieses Spiel hat mich am meisten enttäuscht:
Theme Park

Auf dieses Spiel freue ich mich am meisten:
Theme Park World

Hier geht's zu meiner Lieblings-Website:
http://schwarzkopf.coaster.net

Das esse ich am liebsten:
Spaghetti Bolognese und Lakritze aller Art

Mein Lieblingsgetränk:
Coke oder Pepsi

In meiner Garage steht ein ...
... Range Rover

Mein Lieblingsfilm:
James Bond: The Living Daylights

Diese Person bewundere ich am meisten:
David Braben (der Macher des Kultspiels *Elite*)

Diese Sportarten faszinieren mich:
Im Fernsehen gucke ich am liebsten Motorsport, Snooker und Tennis. In meiner Freizeit spiele ich vor allem Badminton und Tischtennis.

Letzte gekaufte CD:
Texas, The Hush

Zuletzt gespieltes Spiel:
Lego Loco

Typische Arbeitszeiten:
8 Uhr bis 22 Uhr, sieben Tage die Woche

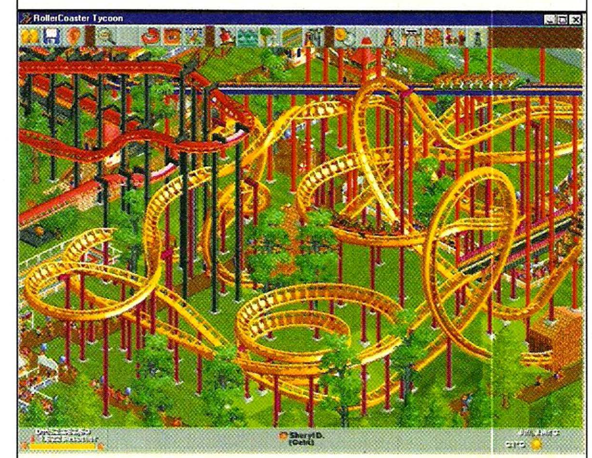
Meistbewunderte Person?
John Wardley (Achterbahn-Designer)

Das wäre ich geworden, wenn ich heute kein Spieldesigner wäre:
Wahrscheinlich arbeitslos

So richtig ärgerlich werde ich, wenn ...
... ich nach einem ruhigen Tag, an dem keine E-Mails eingetroffen sind, feststellen muss, dass es lediglich am defekten Mailserver lag.

Softografie

Satte drei Jahre Entwicklungszeit hat sich Chris Sawyer für jeden seiner Aufbauspiel-Hits gegönnt.



NICHTS IST UNMÖGLICH Alle vorgefertigten und selbstgebauten Achterbahnen unterliegen physikalischen Gesetzmäßigkeiten.

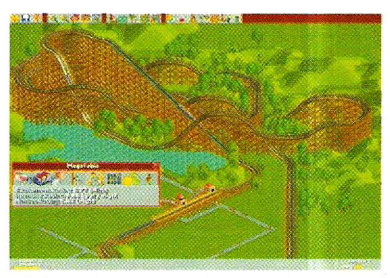
Im Anschluss an sein Informatik-Studium arbeitete Chris Sawyer als Beta-Tester in einer Glasgower Software-Firma und kümmerte sich anschließend um die Konvertierung bekannter Amiga-Spiele auf den PC, darunter Klassiker wie das Weltraumspiel *Elite Plus*. Seit *Transport Tycoon* betreibt Chris Sawyer eine Einmannfirma, die seinen Namen trägt. Er entwickelt ohne Zeitdruck Spiele und lässt sie anschließend von Hasbro/MicroProse in aller Welt verkaufen. Und wie sie sich verkaufen: Allein eine Dreiviertelmillion Exemplare gingen bislang von *Rollercoaster Tycoon* über den Ladentisch.

Jahr	Titel	Wertung
1996	Transport Tycoon	75%
1999	Rollercoaster Tycoon	78%
1999	Rollercoaster T.: Added Attractions	80%

sorgen, dass sie auch regelmässig wiederkommen?"

Der von vielen PC-Games-Lesern sehnlichst herbeigewünschte *Rollercoaster Tycoon*-Landschaftseditor zum Erschaffen eigener Szenarien ist nach wie vor in weiter Ferne: „Es gibt zu viele Probleme damit. Es ist unwahrscheinlich, dass jemals einer veröffentlicht wird. Das Spiel ist nicht darauf ausgelegt, unendlich viele Szenarien zu verwalten. Die bisherigen Missionen erreichen zum Teil bereits die Grenzen, die durch die Spiellogik vorgegeben sind."

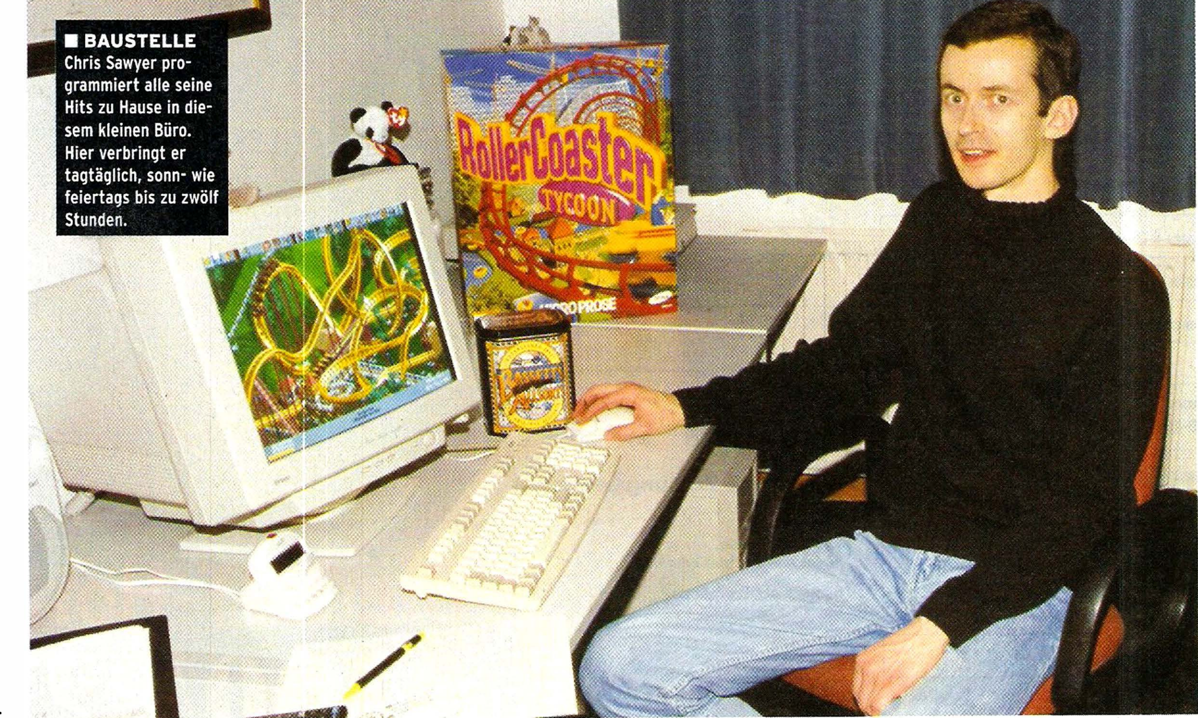
Gute Nachrichten hingegen für alle, die auf eine *Transport Tycoon*-Fortsetzung warten: Chris Sawyer arbeitet an einem zweiten Teil! „Ich habe zwei Mal die Fortsetzung zu *Transport Tycoon* abgebrochen, aber ich werde demnächst sicherlich einen dritten Versuch starten." Wenn man die drei Jahre zwischen *Transport Tycoon* und *Rollercoaster Tycoon* berücksichtigt, errechnet sich als Erscheinungstermin von *Transport Tycoon 2* das Jahr 2002. „Ich bezweifle, dass man solche Spiele schneller entwickeln kann, selbst mit mehr Programmierern. Ein größeres Team bedeutet allenfalls, dass man ein Spiel schneller fertig stellen muss, damit die Kosten im Rahmen bleiben." Um *Rollercoaster Tycoon 2* werde er sich hingegen erst in ein paar Jahren kümmern können. Im Moment hält Chris das Spiel plus dem kürzlich erschienenen Erweiterungspaket *Added Attractions* (getestet in PC Games 12/99) für die ultimative, also perfekte Fassung seiner Spielidee. An eine Fortsetzung will er sich so schnell nicht wagen.



AUF DEM HOLZWEG Chris Sawyer hat sich sogar seine Lieblingsachterbahn nachgebaut.

Nach zwei solchen Bestsellern lastet sicherlich ein enormer Erfolgsdruck auf einem Spieledesigner – oder etwa nicht? „Nein. Mein nächstes Spiel muss nicht unbedingt noch erfolgreicher sein als *Rollercoaster Tycoon*. Wenn die Leute das Spiel mögen und es sich gut verkauft, ist es in Ordnung. Alles darüber hinaus ist für mich eine Zugabe." Diese Bescheidenheit zeigt sich auch in seinem Lebensstil: Während sich andere Designer schicke Sportwagen oder ein anderes teures Hobby leisten, wird Chris Sawyer voll dem Klischee eines Schotten gerecht, wenngleich er dort nicht geboren ist. Doch hier fühlt er sich pudelwohl – in „seinem" Dorf sei die Welt noch in Ordnung, die Leute seien freundlich und nur selten würde ein Auto die Straße entlangbrettern. Was macht man an diesem Ende der Welt mit all den *Rollercoaster Tycoon*-Honoraren, die einem Hasbro Interactive regelmäßig überweist? „Mit den Erlösen finanziere ich die Entwicklung meines nächsten Spiels – dadurch bleibe ich unabhängig. Ich könnte es nicht ertragen, wenn mir ein Hersteller oder sonst jemand in meine Spiele hineinredet."

Petra Maueröder

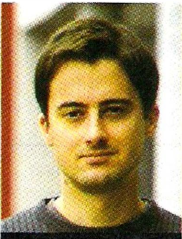


■ BAUSTELLE Chris Sawyer programmiert alle seine Hits zu Hause in diesem kleinen Büro. Hier verbringt er tagtäglich, sonn- wie feiertags bis zu zwölf Stunden.

„Es gibt keinen Freizeitpark, den ich nicht mag – wenn mindestens eine Achterbahn drinsteht, begeistert er mich bereits."
Chris Sawyer

Willkommen im Hardware Schlaraffenland

Weihnachten, das Fest der Freude. Die Zeit der Besinnung. Und vor allem die Zeit des besinnungslosen Sparschweinschlachtens. Was liegt für einen aufstrebenden Spieler näher, als sich den einen oder anderen lang gehegten Hardwaretraum selbst zu erfüllen?



Filme auf DVD sind der Hit. Hoffentlich ziehen DVD-Spiele bald nach.

Thilo Bayer

MEINUNG

Meine Freundin wird zwar fluchen, aber ich werde trotzdem das gemeinsame Wohnzimmer in ein DVD-Schlachtfeld verwandeln. Der Preis für ein komplettes DVD-System auf PC-Basis ist heißer denn je. Schon für 1000 Mark hole ich mir das Kinoerlebnis in die eigenen vier Wände. Vergessen sind die Zeiten, wo durchgenudelte Videokassetten eine weichgespülte Optik und trötigen Sound meinen Sinnesorganen zumuteten. Nun geben rattenscharfe Bilder und glasklare Dolby-Digital-Sounds den Ton an. Da kann ich nur von Glück sagen, dass über mir eine schwerhörige Oma haust. Mein Tipp: Lassen Sie sich im Fachhandel einmal eine gute DVD-Scheibe vorführen. Wenn Sie das DVD-Fieber dann noch nicht gepackt hat, sind Sie immun gegen das Trendthema. Alle anderen sollten PCG Ausgabe 9/99 herauskramen; hier finden Sie alles Wissenswerte zum Thema DVD am PC.

Von Kröten und Prinzen

Man kann sich nicht darauf verlassen, dass man bei Rechnerneukauf statt einer Kröte einen Prinzen mit nach Hause bringt. Lassen Sie sich von uns wachküssen.

Während der Weihnachtskaufrausch in den letzten Jahren vielleicht etwas abgeflaut ist, müssen die Hardwarehändler heuer keinesfalls ihre Gürtel enger schnallen. Wenn die Spielehighlights des Jahres aus dem Regal winken, wird auch der abgebrühteste Zocker schnell weich. Ein Blick auf die Hardwarevoraussetzungen bringt viele Spieler jedoch wieder auf den Boden der Tatsachen. Selbst in der einst in Sachen Hardwarehunger recht anspruchslosen 2D-Spielebastion Echtzeitstrategie bröckelt so langsam der Putz ab. Wer bei Titeln wie *Earth 2150* keine 3D-Karte nebst schneller CPU unter der PC-Karosserie hat, wird zukünftig immer öfter in die Ruckel-Röhre schauen. Doch wo legen Sie Ihr sauer verdientes Geld am Preis-Wertesten an? Muss es gleich ein ganzer Komplettrechner sein? Wer will sich schon von dem teuer erworbenen Alt-Modell trennen? Vielleicht genügt ja auch das Austauschen einiger kritischer Komponenten in der liebgewonnenen und abbezahlten Daddelkiste unter dem Schreibtisch für neue Inspiration ? Welche Grafik- oder Soundkarte verhilft Ihrem Spielehobel zu neuen optischen oder akustischen Höhenflügen? Fragen über Fragen, für die Sie auf den folgenden Seiten die passenden Antworten finden. Mit unserem Einkaufsratgeber im Handgepäck kann bei Ihrem Weihnachtseinkauf nichts mehr schief gehen.

Thilo Bayer

Wer hat nicht schon sehnsüchtig den letzten Prospekt des PC-Fachhandels durchgeblättert, während unter dem Schreibtisch die alte Möhre asthmatisch vor sich hin schraddelt? Wer sich für den schweren Schritt entschieden hat, sollte aber nicht auf unausgewogene Kisten hereinfallen. Häufig ist da die einzige vernünftige Komponente die lautstark beworbene CPU, während um sie herum die alten Socken drapiert werden. Ein hochgetakteter Prozessor ist eben nur eine Komponente, bedeutsamer ist ein Gesamtsystem, in dem kein teures Teil von einem schwachen erstickt wird. Was nützt die 2000 Mark teure 700 MHz-CPU, die von einem billigen 3D-Verzögerer fallschirmartig auf 166 MHz-Niveau gebremst wird?

Für unsere Orientierung ist es nötig, einmal den Stand der Technik kurz zu umreißen. Die wichtigen Geschwindigkeiten im System sind die der CPU, des Speichers, der Festplatte, des 3D-Beschleunigers und der Verbindungswege dazwischen. Moderne x86-CPUs fangen bei 400 MHz an und laufen bis zu 733 MHz schnell. Entgegen anders lautender Propaganda sind sie alle kompatibel zu Windows und allen sauber programmierten Spielen. Ein 700 MHz Prozessor ist trotz radikal höherem Preis real nie doppelt so flott wie ein 350er. Selbst in einem gut abgestimmten Computer gibt es reichlich Verluste durch Engpässe und ineffektive Software. Sicher, ein Rechner lässt sich durch massiven Geldeinsatz immer noch schneller machen. Das Preis-Leistungsverhältnis ist aber in der Nähe der unteren Mittelklasse in der Regel am besten (die Ersparnis kann man ja dann schon mal für den nächsten Rechner zinsgünstig investieren).

Speicher vom Typ PC100 (SDRAM, 100 MHz) ist der Standard. PC133 SDRAM und RDRAM sind langsam im Kommen, aber preislich noch unattraktiv. PC66 ist bereits so gut wie tot und sollte tunlichst gemieden werden. Beim Neukauf sollte immer nur ein einziges Speichermodul benutzt werden, um spätere Aufrüstungen nicht zu vereiteln. Bei der Auswahl der geeigneten Grafikkarte entschei-



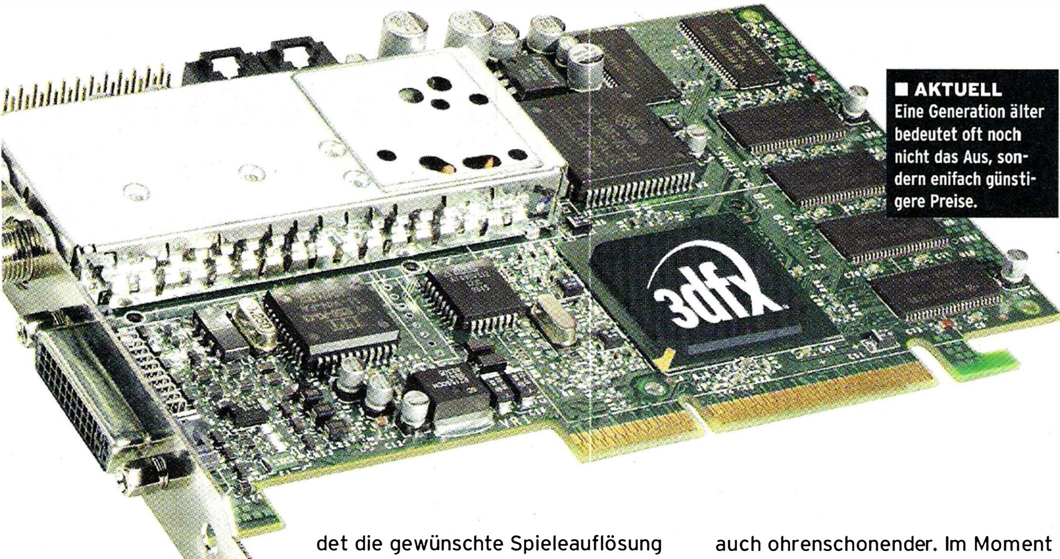
■ AUFPASSEN Wer schon seinen goldenen Apfel hergibt, sollte darauf achten, dass der Frosch wenigstens anständig quakt und hüpft.

Die Wahrheit über Prospektangebote

Wie liest man einen Prospekt? Wo muss man nachfragen, damit Nichtwissen oder Vertuschung des Händlers aufgedeckt werden?



1. Ist nach heutigen Maßstäben etwas schwachbrüstig.
2. Unbedingt auf PC100-Speicher (kein PC66) achten!
3. Mittlerweile zu klein für mehr als vier Spiele.
4. Gibt es gar nicht, soll wohl 16 Bit Stereo sein.
5. Baujahr 1492. Hoffentlich ist die Grafik nicht on-board!



■ **AKTUELL** Eine Generation älter bedeutet oft noch nicht das Aus, sondern enifach günstigere Preise.

det die gewünschte Spieleauflösung und Größe des Bildschirms. Ein 15-Zoil-Monitor und 800x600 Bildpunkte passen dabei gut zusammen. 17-Zöller dürfen gerne auch bei 1024x768 bespielt werden, dort sollte dann aber die erste Garde der 3D-Beschleuniger antreten. TNT2 (Pro und Ultra), Voodoo3, Rage 128 Pro und Matrox G400 setzen hier die Zeichen der Zeit. Savage4 und TNT2 M64 können bei 800x600 Bildpunkten noch mithalten. GeForce 256 und Savage2000 sind die teuren Topmodelle und zum Teil erst kurz vor Weihnachten im Handel. Preisbewusste Käufer werden sie also noch etwas reifen lassen. Beim Grafikspeicher sind 16 oder 32 MByte aktuell, weniger riecht deutlich nach Gruft.

Auf den Datenpfaden (FSB) lustwandelt nur der wackere Celeron noch mit 66 MHz, ansonsten sind 100 MHz der Standard. 133 bzw. 200 MHz ist die Autobahngeschwindigkeit bei den Spitzen-CPUs. Festplatten sind ein notwendiges Übel im Rechner. Neben ihrer wohltuenden Speicherkapazität sind sie nämlich einer der Hauptlärmfaktoren. Platten mit 7200 Umdrehungen in der Minute neigen oft dazu, ein nervendes Pfeifen zu verbreiten. Eine 5400er ist in der Regel nicht nur etwas billiger, sondern auch ohrenschonender. Im Moment sind 13 GByte Platten bei Preis-Leistung der Hit. UltraDMA/33 ist hier der aktuelle, CPU-schonende Schnittstellenstandard. CD-ROMs sind aus dem PC nicht mehr wegzudenken – es sei denn, man ersetzt sie durch ein DVD-ROM. Das ist eine CD-ROM-kompatible Technologie, unterstützt aber eben auch die DVDs, die statt 650 MByte bis zu 17 GByte Daten speichern. Der Preis für das Laufwerk liegt ca. 80-100 Mark höher, man kann damit aber auch die begehrten DVD-Filme lesen. Ohne Sound ist kein Spiel viel wert. Der Trend geht hier zu 3D-Sound mit Ausgabe über vier Lautsprecher, wenn man für solche Arrangements den Platz hat. Eine voll hardwarebeschleunigte 3D-PCI-Soundkarte sollte Standard im Spiele-PC sein, EAX-Unterstützung und/oder A3D-Standard sind ebenfalls Pflicht im Neurechner. Wer ernsthafte DVD-Gedanken hegt, sollte auf einen digitalen Ausgang an der Karte Wert legen, um einen externen Dekoder anzuschließen. Mit diesem Crashkurs-Wissen ausgestattet, können sie kompetent die übelsten Stinker aus den Angeboten herausstreichen.

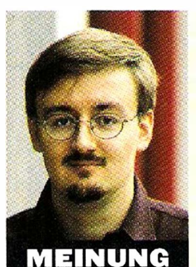
Armin Lenz

Preis-Check

Soviel Bares muß man heute für aktuelle CPUs/RAM berappen.

Die Zeit der Taiwan-Abzocke ist fast schon wieder vorbei, die Speicherpreise sinken. Echtes Schnäppchen: der Celeron 400

CPU	
Celeron 400	DM 140
Celeron 500	DM 335
PIII-450	DM 420
PIII-500	DM 530
PIII-550	DM 750
PIII-667	DM 1400
Athlon 500	DM 480
Athlon 550	DM 650
Athlon 650	DM 1200
Speicher	
PC100 32 MB	DM 110
PC100 64 MB	DM 180
PC100 128 MB	DM 350
PC133 64 MB	DM 260
PC133 128 MB	DM 500



MEINUNG

Vier Augen sehen mehr als zwei. Zwei CPUs rechnen mehr als eine.

Armin Lenz

Während andere Leute ihr Geld lieber für eine 700-MHz-CPU vom Feinsten verheizen, werde ich mich am wohl temperierten Klang gleich zweier CPU-Lüfter erfreuen. Der Hardware-Exzentriker von Welt fährt sein Quake 3 unter NT oder Linux mit Multiprozessor-Unterstützung. Unter meinem Weihnachtsbaum wird deshalb ein Dual-Celeron System auf Basis des ABit BP6 stehen. Zwei normale, spottbillige Sockel 370 Celeron 366 atmen zu dezent übertakteten 550 MHz jeweils 2.4 Kubikmeter Kühlluft pro Minute ein. Sie setzten über 128 MB SDRAM und Intel BX-Chipsatz eine TNT2-Karte in Bewegung. Nachdem man die 1100 MHz über etwas Nürnberger Lebkuchen wohl wollend angelächelt hat, fraggt man dann bei unbeugsamen Frameraten. Natürlich ohne je den noch im Hintergrund laufenden Unreal Tournament Server zu bemerken.

Vorsicht Falle

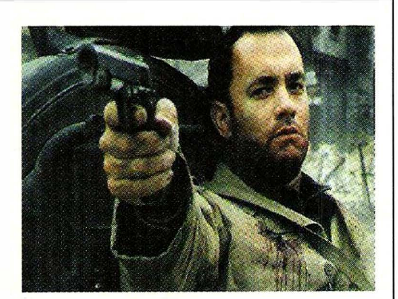
Treten Sie beim Neukauf nicht ins Fettnäpfchen. Achten Sie auf diese Punkte, um Fehlinvestitionen aus dem Weg zu gehen.

Grafik
Integrierte AGP-Grafik macht mangels Sockel die Aufrüstung von 3D-Karten oft unmöglich. Sie sollte deshalb mindestens abschaltbar sein.

RAM
Moderne Systeme verlangen mindestens nach PC100 SDRAM, hier wird häufig mit billigerem PC66-Speicher geschummelt um Kosten zu sparen.

Monitor
Immer nur den Monitor kaufen, den man selbst im Laden in Aktion gesehen hat, die Schärfe kann selbst beim gleichen Modell stark variieren.

USB-Tastatur
Sind schön, wenn der Rechner läuft. Aber tot, während der Installation von Windows oder falls was schief läuft und der sichere Windows-Modus angesteuert wird.



DIGITAL VIDEO DISC Nur mit DVD-ROMs kann man auch DVD-Filme ansehen.

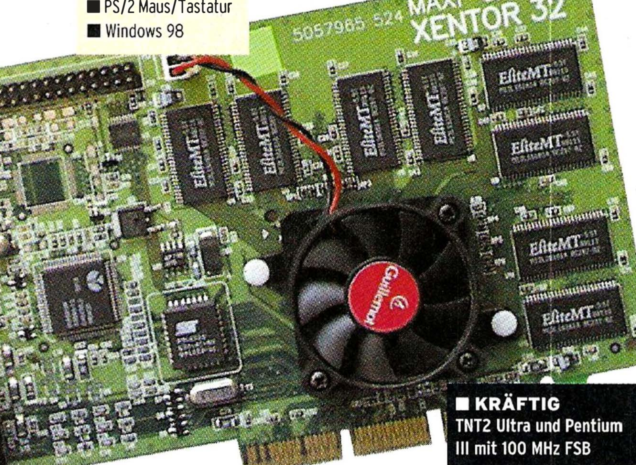
Software
Handbücher und vollwertige Installations-CDs sind ein Muss, falls die Festplatte stirbt. Nur auf der Platte installierte Software stinkt nach Hehlerware.

Festplatten
Platten, die nur mit 5400 Umdrehungen arbeiten, sind wesentlich ohrenfreundlicher als schnelle „Pfeifer".

AUF EINEN BLICK
- Auf einen Blick
- Pentium III 450
- BX Slot 1
- 128 MB PC100
- 13.5 GByte IDE
- 6X DVD-ROM
- TNT2 Ultra 32 MB
- SB Live! Player
- Midi-Tower
- 56k Modem extern
- PS/2 Maus/Tastatur
- Windows 98

Hardware-Hämmer

Wir sagen Ihnen, was Sie in drei Preisklassen für Ihr sauer verdientes Geld verlangen könnten. Noch niemand bietet diese Systeme so an, obwohl es wirtschaftlich möglich wäre.

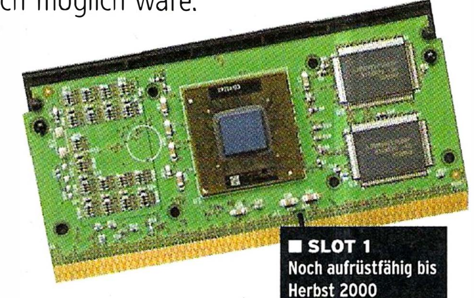


■ KRÄFTIG
TNT2 Ultra und Pentium III mit 100 MHz FSB

Libero

Souverän in allen Lebenslagen

Mittlerweile wirklich preiswert ist der mit 450-MHz-Takt kleinste Pentium III, der unseren Vorschlag „Libero" antreibt. Mit knapp 2600 Mark stammt diese Maschine natürlich dennoch nicht mehr vom Grabbeltisch. Alle Komponenten sind auf aktuellem technischen Stand. Damit sollte der Libero mindestens ein Jahr an der Hardware-Front durchhalten. Danach kann die Grafik und eventuell auch die CPU noch einmal aufgerüstet werden, um neuen Herausforderungen gewachsen zu sein. Diese werden sich mit Sicherheit bei Füllrate und Transformation und Beleuchtung auftun. Der Libero ist auch für DVD-Wiedergabe mittels Software-Player geeignet. Dank des 56k-Modems (alternativ ISDN-Adapter) ist unser Allround-Modell auch voll für Internet- und Multiplayer-Spiele geeignet.



■ SLOT 1
Noch aufrüstfähig bis Herbst 2000


■ AUSSTATTUNG .... gut
■ PERFORMANCE .... gut

PREISIDEE **DM 2600.-**

AUF EINEN BLICK
- Celeron 400
- BX Sockel 370
- 64 MB PC100
- 6.4 GByte IDE
- 40X CD-ROM
- Voodoo3 2000 16 MB AGP
- Guillemot Fortissimo
- Midi-Tower
- PS/2 Maus/Tastatur
- Windows 98

Verteidiger

Kosteneffizienz mit Spielespaß

Unser Modell „Verteidiger" kostet ca. 1600 Mark. Seine Stärken liegen in der guten Balance zwischen CPU-Leistung und Grafikkarte bei kleinem Preis. Kompromisse sind hier unvermeidlich, so sind Hauptspeicher und Harddisk abgespeckt und der Sockel 370 hat nur bedingt Perspektiven für Aufrüstungen. Dennoch bietet dieses System eine Leistung als Spielemaschine, die unseren Anforderungen aus dem Artikel der vorangegangenen Seiten voll entspricht. Wer noch etwas mehr Geld investieren will, sollte zunächst an Hauptspeicher und Festplatte denken und dann 50 Mark Differenz für eine SB Live! Player oder ein Slot 1 Board mit 370-Adapter aufzahlen.



■ GÜNSTIG
Celeron und Voodoo3 Basissystem

■ AUSSTATTUNG .... befriedigend
■ PERFORMANCE .... befriedigend

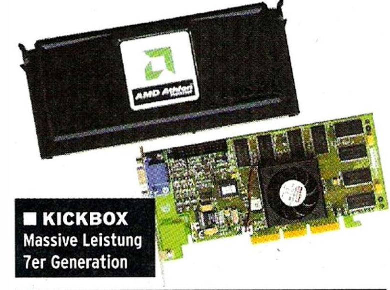
PREISIDEE **DM 1600.-**

AUF EINEN BLICK
- Athlon 550
- Slot A Irongate
- 128 MB PC100
- 20 GByte IDE
- 6X DVD-ROM
- GeForce 256 32 MB
- SB Live! Player
- Big Tower
- 56k Modem extern
- PS/2 Maus/Tastatur
- Windows 98

Stürmer

Volle Kanne, mein lieber Hoschi!

Für 3300 Mark lassen sich natürlich einige Träume erfüllen. Unser „Stürmer" packt massive Athlon-Power zusammen mit einer nochmals größeren Festplatte in ein komfortableres Gehäuse. Dieses Modell ist voll DVD- und Internet-tauglich. Bonbon dieser Maschine ist natürlich die GeForce 256-Karte, die wie der Athlon neue Leistungsmaßstäbe setzt.



■ KICKBOX
Massive Leistung 7er Generation

■ AUSSTATTUNG .... sehr gut
■ PERFORMANCE .... sehr gut

PREISIDEE **DM 3300.-**

PC Philosophie

Hier erfahren Sie, welche Kriterien den Rechnern zugrunde liegen.

Alle Systeme sind ohne Monitor oder Versandkosten gerechnet. Die Komponenten wurden bei großen Online-Händlern aus Endverkaufspreisen gemittelt und enthalten deshalb bereits eine Gewinnspanne. Eine Kosten-Pauschale von DM 300 wurde für eine Windows 98 OEM Lizenz, Zusammenbau und Garantierisiko angesetzt. Eine Standardmaus und Tastatur, CPU-Kühler sowie Floppy sind bei allen Systemen drin.
Kern unserer Vorschläge ist die Leistungs-Harmonie zwischen CPU, Hauptplatine, Speicher und Grafik. Als weitere Tugend betrachten wir die Fähigkeit, das System nochmals durch einen Upgrade auffrischen zu können. Sorgenkind ist hier der Sockel 370. Er bleibt zwar das ganze Jahr aktuell, ihm wird aber Dank einer Design-Änderung bei den Coppermine-CPUs die Aufrüstung erschwert. Schließlich legen wir noch Wert darauf, dass Speicher und Festplattenplatz mindestens verdoppelt werden können. Das heißt: nur ein Speichermodul verwenden und mindestens eine IDE-Einheit bleibt frei.

Wenn's mal länger dauert

Ruckelnde Rechner haben einen Vorteil: Sie sehen deutlich mehr von der Spielelandschaft. Wenn Sie aber vor lauter Zeitlupen-Stakkato den Spielehobel am liebsten aus dem Fenster werfen würden, aber nicht genug Kohle für einen Komplettkauf haben, dann wird es Zeit für ein Komponenten-Upgrade.

WAS IST...?

- **AGP** Accelerated Graphics Port, die extraschnelle Verbindung zwischen Grafikkarte und Hauptspeicher.
- **DVD** Speichermedium wie CD-ROM aber mit bis zu 17 GB Kapazität.
- **SOCKEL 7** CPU-Interface für K6-2, K6-III und Pentium MMX
- **SLOT 1** CPU-Interface für Pentium II und III



ZEITLUPE Wenn die neuesten Spiele bei Ihnen nur noch im Dreivierteltakt ruckeln, wird es Zeit für ein Upgrade.

Schön wäre ein kompletter Neukauf, aber selbst der härteste Zocker muss jeden Monat mindestens eine warme Mahlzeit haben. Das Weihnachtsgeld reicht oftmals doch nur für ein Upgrade.

Aufrüstungen sind Segen und Fluch zugleich. Sie kosten oft ordentlich Geld, man poliert aber doch irgendwie nur die rostende alte Kiste auf. Deshalb ist es umso wichtiger zu wissen, wo man nutzbringend investiert; ein strenges Adlerauge auf das Preis-Leistungsverhältnis ist unerlässlich. Viele Leser spielen auf Rechnern der Pentium-MMX-200- oder frühen Pentium-II-Klasse. Bei zahlreichen neuen Spielen ist hier eher ein Dia-Abend angesagt als flüssiger Zockerspaß. Dennoch lassen sich diese Maschinen durchaus mit vertretbarem Geldeinsatz noch einmal revitalisieren, wenn man die übelsten Schwächeleien ausmerzt.

Speicher ist bei diesen Rechnern oft noch Mangelware, 32 MB der Standard. Üblicherweise können aber selbst die verschrobensten Hauptplatinen mit bis zu 64 MB umgehen. Das verspricht erhebliche Erleichterung auch für die von Auslagerungen geplagte Festplatte. Speicher sollte in diesem Fall immer höchste Priorität bei einer Aufrüstung haben. Der Neupreis für 32 MB EDO RAM liegt bei 120 Mark, die Leistungssteigerung oft bei 100%. Ein zweiter, kritischer Engpass ist bei solchen Rechnern die oft schon mumifizierte 3D-Grafik. Wessen Hauptplatine noch nicht über einen AGP-Steckplatz verfügt, der kann für etwa 300 Mark eine 3dfx Voodoo3 PCI nachrüsten. Für AGP eignen sich sowohl die Voodoo3 AGP als auch eine günstige TNT2 mit 16 MB Speicher. Der Kostenpunkt hier liegt bei 250-350 Märkern. Eine solche Aufrüstung kann leicht einige kritische Frames pro Sekunde mehr locker machen, selbst wenn der Rest des Systems derselbe bleibt. Noch besser als nur eine Grafik-Aufrüstung ist natürlich eine zusätzliche CPU-Aufrüstung. Hier muss man jedoch sehr aufpassen! Wer ein komplettes Upgrade-Kit mit Adaptersockel und eigener Spannungsanpassung kauft, entrückt fast problemlos in höhergetaktete Regionen. Man sollte aber auf alle Fälle ein BIOS-Update für die Hauptplatine einkalkulieren. Wer so

Typische Upgrade-Rechner

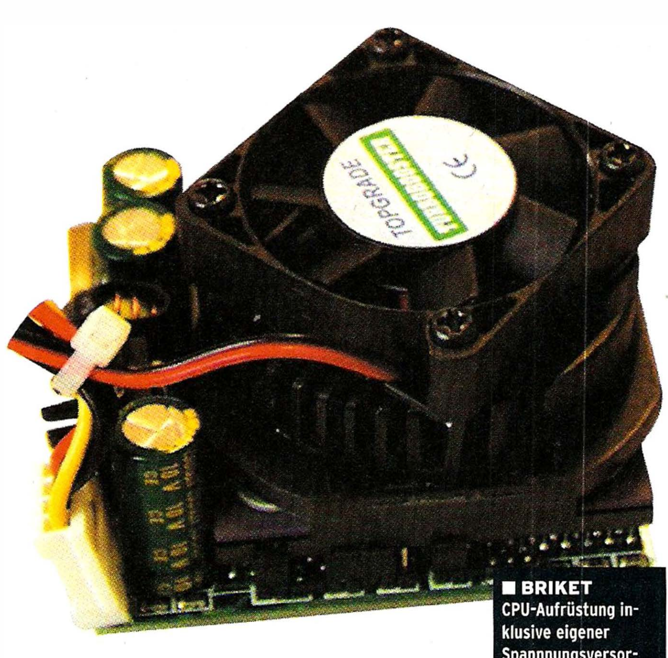
Hier sehen Sie, was eine Frischzellenkur aus ihrem Rechner machen kann und was Sie dafür bezahlen müssen. Natürlich kann man sich auch mit weniger Neu-Komponenten zufriedengeben.

KOSTEN: 1077,- DM

VORHER	NACHHER
Pentium MMX 200	K6-II/400
32 MB EDO RAM	64 MB EDO RAM
S3 Virge DX	S3 Savage 4 PCI
SB 16	Guillemot Fortissimo
1 GB IDE HDD	15,2 GB HDD

KOSTEN: 1137,- DM

VORHER	NACHHER
Pentium II 233	Celeron 466
32 MB SDRAM	64 MB SDRAM
ATI Rage Pro	MG Xentor 16
SB AWE 32	Guillemot Fortissimo
2 GB IDE HDD	15,2 GB HDD



■ BRIKET
CPU-Aufrüstung inklusive eigener Spannnungsversorgung ist kinderleicht.

etwas noch nie gemacht hat, kann nach dem Herunterladen des entsprechenden Programms von der Webseite des Herstellers ein paar spannende Minuten verbringen. Es ist aber sehr selten, dass dabei was schief geht. Das Hochgefühl, wenn alles funktioniert hat, ist allerdings erste Sahne und bereitet oft den Weg zu größeren Hardware-Taten. Wichtig zu wissen: Aktuelle Celerons auf Sockel-370-Basis haben in Zusammenarbeit mit einem Slot-1-Adapter physikalisch keine Probleme in alten Pentium-II-Motherboards, nur das BIOS muss mitspielen. Eine Veredelung eines alten Pentium MMX auf Sockel 7 dagegen verlangt immer eine Spannungsanpassung und ein BIOS-Update. Deshalb sei bei letzteren wärmstens ein mit AMDs K6-2 oder K6-III betriebener Aufrüstsatz empfohlen. Ältere Festplatten kranken oft an mangelnder Kapazität, und eventuell belasten sie sogar die CPU, weil sie aus der Frühsteinzeit vor UltraDMA/33 stammen. Wer mehr Spiele installiert halten will, kann für 300 Mark oder weniger eine Platte zwischen 10 und 15 GByte bekommen. Vor dem Kauf sollte man darauf achten, dass das BIOS des Rechners für große Platten geeignet sein muss, eventuell ist auch hier ein Update fällig. Die neue Platte wird es einem mit höherer Geschwindigkeit und einer Menge Platz danken. Tipp am Rande: Verwenden Sie unter Windows 98 immer ein FAT32-Dateisystem.

Wem solche Sachen viel zu teuer sind, für den haben wir noch ein paar sparsamere Ratschläge. Wer sich noch mit einer rauschkräftigen 16-Bit-ISA-Soundkarte das Gehör zudröhnt, sollte vielleicht einen Hunderter beiseite legen, um sich einen modernen 3D-Audio-Beschleuniger zuzulegen. Eine solche PCI-Soundkarte klingt nicht nur besser, sie erlaubt auch echte 4-Kanal-Ausgabe. Da sie bis zu 64 Ton-Kanäle in Hardware erzeugt, belastet sie die CPU fast gar nicht mehr. Mehr CPU-Leistung ist also eine nützliche Zugabe. Ein noch nicht völlig in Ehren ergrautes System könnte sich eventuell über ein DVD-Laufwerk freuen. Zunehmend werden Spieletitel auch auf DVD angeboten, was die Anzahl der über den Tisch verstreuten CDs reduziert. Dazu gehört unter anderem auch die PC Games mit DVD im Abo zum selben Preis. Wer den vorsichtigen Einstieg in DVD-Filme wagen will, kommt an der günstigen Mehrwert-Lösung PC-DVD ebenfalls kaum vorbei.

Armin Lenz

Vorsicht Falle!

Das Aufrüsten des Rechners kann trickreicher als erwartet sein.

Speicher

EDO-RAM-Streifen müssen immer paarweise in die Bänke gesetzt werden. Bank 1+2 bzw. Bank 3+4 müssen also immer besetzt sein. Bei SDRAMs entfällt diese Beschränkung.



■ SDRAM
Standard-Speicher mit 100 oder 133 MHz Taktfrequenz

Motherboard-Chipsatz

Viele Anwender wissen auf Anhieb nicht, welcher Board-Chipsatz in Ihrem PC den Ton angibt. Der einfachste Weg ist das Motherboard-Handbuch. Oder Sie schauen gebannt auf die Informationen, die beim Bootvorgang des Rechers angezeigt werden. Notfalls helfen Analyseprogramme wie Checkit oder SiSoft Sandra weiter.

Bios-Updates

Bevor Sie an eine CPU-Aufrüstaktion denken, sollten Sie immer das BIOS des Motherboards (ein Speicherbaustein mit den wichtigsten Grunddaten) auf den neuesten Stand bringen. So werden Celeron-CPUs auf alten LX-Boards nur durch ein BIOS-Update korrekt erkannt. Das gleiche gilt für PIII-CPUs in alten BX-Boards. Für ein erfolgreiches Update brauchen Sie ein Flash-Programm und die Update-Datei. Beides erhalten Sie auf der Homepage Ihres Boardherstellers oder beim Fachhändler.



■ GARAGE
Männer brauchen viel Platz für Spielsachen

Festplatten

Die neuesten Datenjongleure mit 15 oder mehr GByte Fassungsvermögen arbeiten nicht immer mit jedem alten Motherboard zusammen. Die beiden Hürden nennen sich LBA (Logical Block Address) und Interrrupt 13h. Wenn Sie Ihren PC vor zwei Jahren gekauft haben, sind Sie aus dem Schneider. Alle übrigen Aufrüstwilligen sollten sich Rat einholen. Eine weitere Hürde stellt das Dateisystem. Festplatten, die mit FAT 16 formatiert sind, erlauben keine Partitionen über 2-GByte-Größe. Dieses Problem entfällt mit FAT 32 seit Windows 95B und 98.

Die besten Rechner-Upgrades

Mit spitzem Bleistift gerechnet, bieten diese Aufrüstungskomponenten ein gutes Preis-Leistungsverhältnis. Natürlich gibt es aber auch noch Komponenten anderer Hersteller, die geeignet wären.

Speicher

HERSTELLER	MODELL	TECHNISCHE BESONDERHEITEN	TELEFONSERVICE	WEBSEITE	PREIS
Verschiedene	16 MB EDO RAM	immer paarweise bestücken	-	-	je 70.-
Verschiedene	32 MB SDRAM	-	-	-	ca. 100.-

Grafikkarten

HERSTELLER	MODELL	TECHNISCHE BESONDERHEITEN	TELEFONSERVICE	WEBSEITE	PREIS
3dfx	V3 2000 PCI	3D Grafik 16 MB 16 Bit	0180-5177617	www.3dfx.com	ca. DM 230,-
3dfx	V3 3000 PCI	3D Grafik 16 MB 16 Bit	0180-5177617	www.3dfx.com	ca. DM 330,-
Guillemot	MG Xentor 16 AGP	3D Grafik 16 MB 32 Bit	0211-338000	www.guillemot.com	DM 249,-
Creative	3DB Savage 4 PCI	3D-Grafik 32 MB 32 Bit	069-66982900	www.creative.com	DM 199,-

CPU-Upgrade

HERSTELLER	MODELL	TECHNISCHE BESONDERHEITEN	TELEFONSERVICE	WEBSEITE	PREIS
Topgrade	Turbobooster 3D-400	K6-2/400 Upgradekit Sockel 5/7	06403-690212	www.topgrade.de	DM 349,-
Topgrade	Turbobooster 466	Celeron 466 Upgradekit für Slot 1	06403-690212	www.topgrade.de	DM 399,-

Diverses

HERSTELLER	MODELL	TECHNISCHE BESONDERHEITEN	TELEFONSERVICE	WEBSEITE	PREIS
IBM	DJNA 351520	Festplatte 15.2 GB 5400 u/min	089-608070	-	DM 289,-
Guillemot	Fortissimo	3D-PCI-Soundkarte 4-Kanal	0211-338000	www.guillemot.com	ca. DM 100,-
Cyberdrive	DM-822D	5X DVD-ROM (24X CD)	02102-380060	www.cyberdrive.de	DM 169,-

WAS IST...?

- **BNC** Monitoranschluss mit fünf Leitungen
- **CRT** Monitore mit herkömmlichen Kathodenstrahlröhren
- **TFT** Flachbildschirm mit Flüssigkristallen
- **DDR SDRAM** Doppelt schneller Speichertyp
- **Hardware T&L** Technologie zur Entlastung der CPU bei 3D-Berechnung

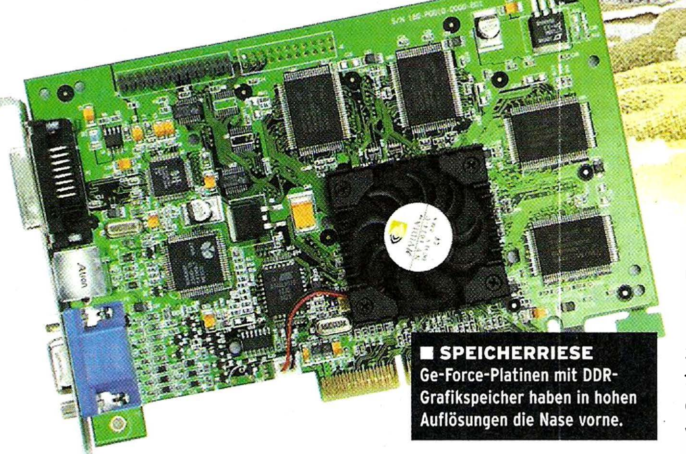
Augenblick mal!

Viele Spieler quälen ihre Sehorgane unnötig mit schlechten Grafikkarten oder unscharfen Monitoren. Wir zeigen Ihnen interessante Optik-Gespanne für klaren Durchblick.

Noch ist Nvidia mit dem neuen GeForce-256-Chip allein auf weiter Grafikflur. Die in der letzten Ausgabe getesteten 3D Prophet (Guillemot) und 3D Blaster Annihilator (Creative) dürften mittlerweile auch in anständigen Mengen die Regale bevölkern. Die Nachzügler von Elsa (Erazor X) und Asus (AGP-V6600) stehen ebenfalls kurz vor der Auslieferung. GeForce-Karten sind besonders bei OpenGL-basierten Spielen der Sorte *Quake 3* im Moment ihr Geld wert. Hier können sie von ihrer hohen Zeichenleistung und der integrierten Geometrieeinheit (Hardware T&L) profitieren. Bei aktuellen Direct3D-Titeln sind dagegen vorerst kaum Geschwindigkeitsvorteile messbar. Hier fehlen schlicht und ergreifend die dringend benötigten Spiele auf DirectX7-Basis, welche die GeForce-Platinen an ihr Limit bringen. *Messiah* und *Black&White* könnten hier zumindest in absehbarer Zeit Abhilfe schaffen. Wer nicht auf die Errungenschaften der Konkurrenz warten will, ist mit diesen zukunftsorientierten Karten recht gut beraten. Leistungshungrige Zocker sollten sich jedoch die GeForce-Varianten mit DDR-Speicher (doppelte Speicherbandbreite) auf den Wunschzettel schreiben. Alternativ sollten Power-User die Rage Fury MAXX von ATI im Hinterkopf behalten, die wir schon in der nächsten Ausgabe durch unsere Spielebenchmarks jagen werden. Wer auf ein gutes Preis-Leistungsverhältnis schielt, dürfte mit der Viper II von Diamond/S3 mit dem Savage2000-Chip glücklich werden. Über die Leistungsfähigkeit der neuen 3dfx-Chipgeneration „Napalm" kann man im Moment nur spekulieren; entsprechende Boards werden erst nächstes Jahr in den Läden stehen.

Monitore überleben bei vielen Zockern nicht selten zwei Rechnergenerationen. Das PC-System an sich mag zwar out sein, viele Anwender hängen jedoch an ihrem altgedienten Strahlemann. Genau aus diesem Grunde ist es besonders wichtig, beim Kauf keine Kompro-

SEHTEST Verwöhnen Sie Ihre Augen lieber mit flimmerfreien Monitoren und hochwertigen Grafikkarten.



SPEICHERRIESE Ge-Force-Platinen mit DDR-Grafikspeicher haben in hohen Auflösungen die Nase vorne.

Grafik-Hardware im Überblick

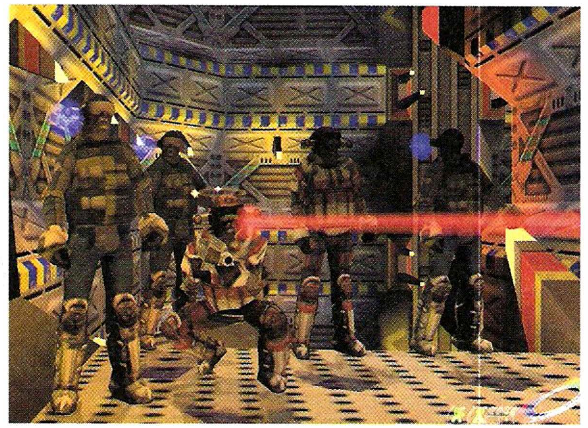
Augen geradeaus! Wenn Sie auf der Suche nach ansehnlichen Grafikkarten und strahlungsarmen Bildschirmen sind, dann hilft Ihnen die folgende Tabelle sicherlich weiter.

Grafikkarten

HERSTELLER	MODELL	TECH. BESONDERHEITEN	TELEFONSERVICE	WEBSEITE	PREIS	WERTUNG
ATI	Rage Fury MAXX	2 Chips, 2x32 MB RAM	089-66515-0	www.ati.com	DM 630,-	offen
Creative	3DB Annihilator	GeForce 256, 32 MB RAM	069-66982900	www.creative.com	DM 499,-	90%
Elsa	Erazor X	GeForce 256, 32 MB RAM	0241-6065112	www.elsa.de	DM 599,-	91%
Guillemot	3D Prophet	GeForce 256, 32 MB RAM	0211-338000	www.guillemot.com	DM 549,-	90%
S3/Diamond	Viper II	Savage2000, 32 MB RAM	08151-266330	www.diamondmm.de	offen	offen

Monitore

HERSTELLER	MODELL	TECH. BESONDERHEITEN	TELEFONSERVICE	WEBSEITE	PREIS	WERTUNG
Eizo	FlexScan F57	17-Zoll, 96 KHz, BNC	02153-733400	www.eizo.de	DM 1.120,-	87%
Elsa	ECOMO 19H99	19-Zoll, 95 KHz, BNC, USB	0241-6065112	www.elsa.de	DM 1500,-	offen
Iiyama	Vision Master 404	17-Zoll, 96 KHz, BNC	089-90005033	www.iiyama.de	DM 799,-	84%
Samsung	SyncMaster 900p	19-Zoll, 96 KHz, BNC	0180-5121213	www.samsung.de	DM 999,-	82%



DAUERBRENNER Das Engels-Opus Messiah wird dank Hardware T&L Besitzer von GeForce-256-Karten glücklich machen.

misse einzugehen und rechtzeitig Zukunftsplanung zu betreiben. Niemand will ausgerechnet eine der teuersten Komponenten im Computersystem aufgrund schlechter Planung vorzeitig ersetzen müssen. Für Spieler sind vor allem die bewährten Röhren-Monitore (CRT = Cathod Ray Tube) im 17- und 19-Zoll-Bereich interessant. Digitale TFT-Bildschirme (Thin Film Transistor) oder CRTs jenseits der 19-Zoll-Schallmauer sind momentan noch zu teuer. Reine Geschmackssache ist, ob ein Spieler einen Platz sparenden Short-Neck-Schirm oder einen reflexionsarmen Flachmann mit planer Oberfläche will. Wichtiger ist die Wahl zwischen Loch- und Streifenmaske. Lochmasken-Monitore sind in der Regel günstiger und bieten die bessere Bildschärfe. Streifenmasken greifen dem Anwender tiefer in die Tasche und belohnen ihn dafür mit einer brillanteren Farbdarstellung. Ganz wichtig: Das Stromkabel darf keinesfalls fest an der Hinterseite verbaut sein. Nehmen Sie darüber hinaus immer nur das im Laden vorgeführte Gerät und nicht ein ähnliches aus dem Lager mit. Es sollte auf jeden Fall auch ohne voll aufgedrehte Helligkeits- und Kontrastregler ein ansehnliches Bild liefern. Eine weitere Grundregel: Nie an den Garantiebedingungen sparen! Geben Sie lieber ein paar Mark mehr für Ihren zukünftigen Strahlemann aus und bestehen Sie auf einem mehrjährigen Vor-Ort-Service.

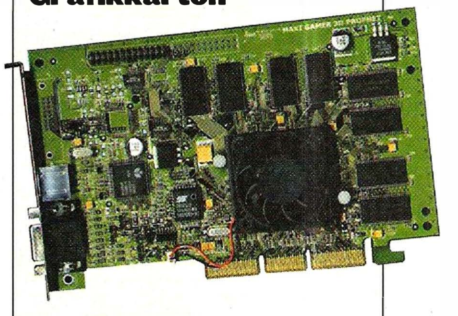
Thilo Bayer

Kaufkriterien

Welche Faktoren sollten Ihre Kaufentscheidung beeinflussen?

Der Grafikkartenmarkt ist im Umbruch begriffen. Die Markteinführung von GeForce & Co wird die Preise für Voodoo3 und TNT2 deutlich drücken; hier sollten Schnäppchenjäger aufpassen. Anders der Monitormarkt. Hier hat hohe Qualität nach wie vor seinen stolzen Preis.

Grafikkarten



- Mind. 16 MByte RAM
- Monitor passend zur Grafikkarte
- Grafikkarte passend zur CPU
- Guter Treibersupport vom Hersteller

Monitor 17-Zoll



- Mind. 70 kHz Horizontalfrequenz
- Gute Bildschärfe bei 1.152x864
- Strahlungsnorm TCO 95

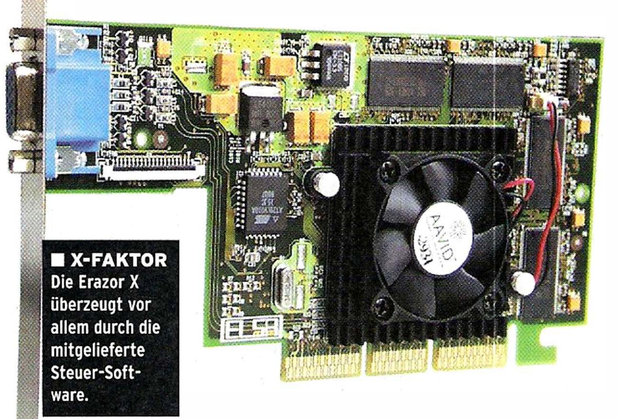
Monitor 19-Zoll



- Mind. 95 kHz Horizontalfrequenz
- Gute Bildschärfe bei 1.280x1.024
- Strahlungsnorm TCO 95
- BNC-Anschluss

Das gewisse Etwas

Elsa Erazor X Die Software macht es möglich



■ X-FAKTOR Die Erazor X überzeugt vor allem durch die mitgelieferte Steuer-Software.

Mit der Erazor X von Elsa stand der dritte Beschleuniger auf Basis des GeForce 256 auf unserem Testprogramm. Wie die Konkurrenz besitzt dieses Board 32 MByte SDRAM mit 166 MHz Takt sowie einen 120 MHz getakteten Chip. Neben der eigentlichen Hardware befinden sich Drakan als Vollversion sowie einige nützliche Anwendungsprogramme im Karton. In die Kategorie „wäre schön gewesen" fällt der nicht vorhandene TV-Ausgang sowie der fehlende Software-DVD-Player; zumindest letzteren kann man nachbestellen. Bei den eigentlichen Treibern baut Elsa auf den Referenztreiber von Nvidia und dessen Einstellmöglichkeiten. Dabei kann der Anwender an der vertikalen Synchronisation mit dem Monitor herumschrauben und sogar am Chip- und Speichertakt drehen. Netterweise hat Elsa der Erazor X eine Übertaktungs-Polizei spendiert („Chip Guard"), welche die Funktionsfähigkeit des Lüfters und die Temperatur des Chips misst. Bei den Spiele-Benchmarks zeigt sich das GeForce-typische Bild. Während sich OpenGL-Titel geradezu magisch von der Erazor X angezogen fühlen, kann sie sich in der Direct3D-Abteilung kaum in Szene setzen. Hier mangelt es noch an optimierten Spielen, die auf die Fähigkeiten der Karte ausgerichtet sind. Hardcore-Zocker sollten die für Weihnachten angekündigte Erazor X2 auf den Wunschzettel schreiben, die dank DDR RAM mit doppelter Speicherbandbreite in 32 Bit Farbtiefe Akzente setzen wird. *(tba)*

- HERSTELLER **Elsa** ■ PREIS **ca. DM 599,-**
- WEBSEITE **www.elsa.de**
- TEL. **0241-6065112**

- AUSSTATTUNG .... Gut
- FEATURES .... Sehr gut
- PERFORMANCE .... Sehr gut

WERTUNG **91%**

WAS IST...?

- **EAX** Schnittstelle für 3D-Sound von Creative
- **A3D** Schnittstelle für 3D-Sound von Aureal
- **PMPO** Maximalleistung in Watt bei Boxen
- **RMS** Effektivleistung in Watt bei Boxen

Hitparade der Spielemusik

Im Duett musiziert es sich bekanntlich besser. Viele Zocker gönnen sich lediglich eine klangfreudige Soundkarte und knausern dagegen bei der Lautsprecheranschaffung. Dabei entlockt erst ein optimal abgestimmtes Soundsystem dem Spielerechner die gewünschten Klänge.



HÖRGERÄTE Das Spielerlebnis wird durch ein gutes Gespann aus Soundkarte und Lautsprecher aufgewertet.

Auf heimischen Zocker-Schreibtischen spielen sich Tag für Tag Klangdramen ab. Denn was nützt die Weltklasse-Soundkarte, wenn die Audiodaten durch Kreisklasse-Brüllwürfel gepresst werden? Während die Grafikwelt dieses Jahr schon von zwei größeren Umwälzungen heimgesucht wurde, dümpelte der Soundkartenmarkt vergleichsweise gemütlich vor sich hin. Doch ganz ohne Trends kam auch dieser für Spielerohren wichtige Bereich nicht aus. So haben sich PCI-Platinen auf breiter Front gegen die ausgedienten ISA-Rentner durchgesetzt, während das Thema 3D-Sound von allen Kartenherstellern als Megahype auf die Fahnen geschrieben wurde. Creative setzte mit der Sound Blaster Live! Ende letzten Jahres dabei den Quasi-Spielestandard. Ein leistungsstarker Audioprozessor (EMU10K1), die Anschlussmöglichkeit von zwei Lautsprecherpaaren und die Einführung des 3D-Sound-Standards EAX sind die größten Verdienste der SB Live!. Dazu gesellt sich eine im Laufe des Jahres mehrfach aufpolierte Steuerungs-Software (Live! Ware) mit einer Vielzahl an Zusatz-Gimmicks. Die Klang-Konkurrenz arbeitet unter anderem mit dem Vortex-2-Chip von Aureal, der als einziger Audiochip die Aureal-eigene 3D-Schnittstelle A3D in der Version 2.0 verarbeiten kann.



PLATZSPAREND Lautsprecher sollten nur wenig Platz auf dem Schreibtisch einnehmen.

Alle anderen Audiochips können zwar A3D 1.0 über einen Treiber emulieren, für die Version 2.0 ist jedoch eine hardwareseitige Unterstützung erforderlich. Aureal mag mit A3D 2.0 über die technisch versiertere 3D-Sound-Schnittstelle verfügen, bei den Spielen hat momentan jedoch eher EAX die Nase vorn. Wer weder auf den Creative- noch auf den Aureal-Zug springen will, hat noch eine dritte Option: Guillemot

Sound-Hardware unterm Weihnachtsbaum

Wer nicht hören will, ist selber schuld. Mit unseren Hit-Tipps aus der Audio-Abteilung verwandeln Sie Ihren Spiele-Arbeitsplatz in eine Klang-Oase. Applaus für die interessantesten Soundkarten und Lautsprecher zum Weihnachtsfest.

Soundkarten

Hersteller	Modell	Technische Besonderheiten	Telefonservice	Webseite	Preis	Wertung
Creative	SB Live! Player 1024	Digitalausgang, EAX und A3D 1.0	069-66982900	www.creative.com	DM 150,-	92%
Creative	SB Live! Platinum	5,25-Zoll-Laufwerk, MIDI-Software	069-66982900	www.creative.com	DM 449,-	offen
Guillemot	MS Fortissimo	Digitalausgang, EAX und A3D 1.0	0211-338000	www.guillemot.com	DM 99,-	79%
TerraTec	XLerate Pro	Digitalausgang, A3D 1.0 und A3D 2.0	02157-81790	www.terratec.de	DM 179,-	84%
TerraTec	SoundSystem DMX	Digitalein-/ausg., EAX und A3D 1.0	02157-81790	www.terratec.de	DM 279,-	80%

Lautsprecher

Hersteller	Modell	Technische Besonderheiten	Telefonservice	Webseite	Preis	Wertung
Creative	FPS2000 Digital	Vier Satelliten + Subwoofer	069-66982900	www.creative.com	DM 399,-	86%
Labtec	LCS-2514	Vier Satelliten + Subwoofer	0811-997130	www.labtec.com	DM 150,-	offen
Logitech	SoundMan X2	Zwei Satelliten + Subwoofer	069-92032165	www.logitech.de	DM 199,-	78%
Logitech	SoundMan G1	Zwei Satelliten (kein Subwoofer)	069-92032165	www.logitech.de	DM 79,-	70%
TerraTec	SubSession	High-End-Design, zwei Sat. + Subw.	02157-81790	www.terratec.de	DM 888,-	84%

Der Alleinunterhalter

SB Live! Player 1024 Den Thron erneut erklommen

Von schönen Spielelandschaften träumt jeder Zocker. Bump Mapping soll hier fühl- und sichtbare Oberflächenstrukturen bescheren. Die ursprüngliche Variante mit zwei kombinierten Texturen war nicht gerade ein Renner; *Expendable* oder *Speed Busters* sind seltene Beispiele für diese Oberflächenkosmetik. Dann kam Matrox und stellte im Zusammenhang mit dem G400-Chip so genanntes Environment Mapped Bump Mapping (EMBM) vor. Hier wurden drei Texturen verbraten, um verbeulten Autos oder animiertem Wasser Pixelleben einzuhauchen. Immerhin schafften bisher *Descent 3 (Patch)* oder *Drakan* den Sprung auf das EMBM-Treppchen. S3 wird mit dem Savage2000 ebenfalls EMBM-Fähigkeiten nachliefern. Nvidia schwört dagegen auf Dot Product, das ebenfalls der Garant für fühlbare Polygonfassaden sein soll. *(tba)*

■ HERSTELLER **Creative** ■ PREIS **ca. DM 150,-**
■ WEBSEITE **www.creative.com**
■ TEL. **069-66982900**

■ AUSSTATTUNG .... Sehr gut
■ FEATURES .... Sehr gut
■ PERFORMANCE .... Sehr gut

WERTUNG **92%**



■ MEISTERSINGER Die SB Live! Player hat alles, was ein klangverwöhntes Spielerherz begehrt.

---

und TerraTec haben Soundkarten im Angebot (MS Fortissimo, SoundSystem DMX), die auf Alleskönner-Chips bauen. Über die Vermittler-Software Sensaura 3D können diese Platinen auf elegante Art mit EAX und A3D 1.0 hantieren, auch wenn die Berechnung von 3D-Sounds etwas langsamer vonstatten geht. Wer es musikalischer mag, sollte übrigens die brandneue SB Live! Platinum Probe hören. Sie hat ein dickes Softwarebundle (u. a. Cubases VST) sowie ein 5,25-Zoll-Laufwerk (Live! Drive) für eine erhöhte Anschlussfreudigkeit im Handgepäck.

Im Markt der spieleoptimierten Lautsprecher ist die Auswahl schon deutlich größer. Ab 80 Mark Investitionskosten beginnen ernst gemeinte Angebote, wobei Sie sich nicht von wattlastigen PMPO-Angaben blenden lassen dürfen. Die Effektivleistung solcher Systeme liegt meist um den Faktor 10 darunter und ist die einzig relevante Maßgröße. Wer seine Spiele dabei eher tieftonlastig genießen will, sollte sich neben zwei soliden Satelliten auch einen Subwoofer gönnen. Eine Frage des Geldes ist die Anschaffung so genannter 4-Speaker-Systeme. Viele der neueren Direct3D-Spiele nutzen mittlerweile die Soundausgabe auf vier separaten Kanälen (zwei vorne, zwei hinten), was nur auf entsprechenden Brüllwürfelsystemen zum Erklingen kommt. DVD-Freunde sollten gleich auf 5.1 bestehen. Von USB-Quäkern mit eigenem Soundprozessor sollten ernsthafte Spieler Abstand nehmen. Das Berechnen von Spielesounds geht vergleichsweise gemächlich über die Bühne, so dass selbst das schnellste PC-System stark ausgebremst wird.

Thilo Bayer

AUSNAHMEFALL Quake 3 Arena wird vorerst nur A3D Version 2.0 und kein EAX unterstützen. Damit dürfen sich Besitzer von Vortex-2-Karten auf ohrschmeichelnden 3D-Sound freuen.

Kaufkriterien

Folgende Aspekte sollten Sie bei der Zusammenstellung Ihres Soundsystems beachten.

Bei einer Spieler-Soundkarte können Sie momentan kaum etwas falsch machen. Schon für relativ wenig Geld bekommen Sie wohlklingende Platinenerzeugnisse. Anders die Lautsprecher-Abteilung: Hier ist die Bandbreite zwischen Holz- und Weltklasse traditionell sehr groß.

Soundkarte

- PCI-Interface
- Zwei Lautsprecherausgänge
- Kompatibilität zu EAX oder A3D (besser beides)
- DirectMusic-kompatibel
- Kompatibilität zum Downloadable Sounds Standard (DLS)
- Guter Treibersupport vom Hersteller
- Optional: Digitalausgang für DVD

■ OPTISCH Guillemot setzt auch auf digitalen Ausgang, allerdings per Lichtleiter statt Kabel

Lautsprecher

- Vorsicht vor PMPO-Angaben
- Nur die Effektivleistung (RMS) ist relevant
- Kopfhöreranschluss
- Vorsicht vor reinen USB-Lautsprechern
- Platzsparende Satellitenboxen
- Optional: Subwoofer für knackige Bässe
- Optional: Rear-Lautsprecher für optimalen 3D-Sound in Spielen

■ GEWÜRFELT Vier plus Subwoofer für optimalen 3D-Sound

WAS IST ...?

- **FRONT SIDE BUS** Die Datenverbindung zwischen CPU und Hauptplatinen-Chipsatz
- **CHIPSATZ** Integrierte Schaltkreise, die für den Datenverkehr auf der Hauptplatine zuständig sind.
- **ULTRA-DMA** Schnelle Schnittstelle für den Datenaustausch zwischen Festplatte und Hauptspeicher, ohne die CPU zu bemühen

Stauberatung für 2000

Auf breiten Straßen ist gut rollen. Das wissen nicht nur Straßenbauer, sondern auch CPU-Hersteller. Schnelle Komponenten verlangen eben auch nach schneller Kommunikation untereinander.



VROOOOM Wo bekommt man exklusiv das ganze Straßennetz für unter 500 Mark?

RIVALEN RDRAM mit passiver Kühlung (oben) und PC133 SDRAM.

Der Stau ist nicht nur der Terror des Straßen-, sondern auch der des Datenverkehrs. Wir verraten, wo man auf der Hauptplatine demnächst vierspurig fahren kann.

Seit den Zeiten des 486 sind die CPUs dem Rest der Computer-Komponenten in puncto Geschwindigkeit weit enteilt. Hatte man anno dunnemals einen 486/33, dann war auch der Bus auf 33 MHz getaktet und damit hatte es sich. Nicht so heute. In der Zeit der 700-MHz-Renner nimmt sich ein Front Side Bus von 100 MHz geradezu beschaulich aus, obwohl er immer noch dreimal so schnell ist wie 1992. Die Datenmengen jedoch wuchsen mit den Prozessoren. Deshalb ist es wieder einmal an der Zeit, die Fahrspuren zu verbreitern.

AMD geht hier innovativ voran und legt mit dem EV6-Bus für den Athlon fortschrittliche 200 MHz vor. So fortschrittlich, dass es noch keinen Speicher gibt, der diese Rennstrecke auch voll nutzen kann. Erst Mitte 2000 soll das passende PC1600-Memory (DDR-SDRAM mit 100 MHz und 1.600 MByte/s Bandweite) auf den Markt kommen. Zu diesem Zeitpunkt wird auch PC2100 (133 MHz DDR, 2.100 MByte/s) und ein angepasster 266-MHz-EV6-Bus aufgelegt werden. Intel setzt dagegen auf evolutionäre Schritte und steigert seinen GTL+-Bus von 100 auf 133 MHz. Gleichzeitig spalten die Kalifornier ihre Speicherphilosophie auf. PC100 SDRAM wird aufgrund seiner Verbreitung zwar noch unterstützt, die Zukunft bei Intel gehört jedoch dem RAMBUS-Speicher (RDRAM). RDRAM läuft mit wesentlich höherem Takt, aber schmalerem Datenpfad. So ist 400-MHz-DDR-RDRAM ebenfalls zu 1.600 MByte/s fähig, wird aber PC800 genannt. VIA offeriert mit dem Apollo Pro 133 und 133A bereits Alternativen, die auf PC133 basieren und damit eine sinnvolle, durchgängige 133-MHz-Verbindung von der CPU zum Speicher schaffen.

Bei der Festplattenschnittstelle herrscht größere Einigkeit. Der bewährte UltraDMA/33-Standard wird durch ein doppelt so schnelles UltraDMA/66 ersetzt, das aber abwärtskompatibel bleibt. Für die Verbindung mit dem 3D-Beschleuniger hat sich AGP 2X auf breiter Front durchgesetzt. Während über den echten Nutzwert von AGP 4X noch diskutiert wird, implementieren es ebenfalls alle. Schaden kann das angesichts der Rückwärtskompatibilität nicht. Auf der Seite der Slots und Sockel gibt es eine Rückkehr zum Sockel, da fast alle CPUs den Cache wieder auf dem Chip unterbringen. Slot 1 wird wohl im 3. Quartal 2000 zu Gunsten von Sockel 370 einpacken, der Slot A wird wohl noch etwas länger existieren. Es steht aber sicher bald auch ein Athlon-Sockel-Ableger zu erwarten – allerdings nicht für Sockel 7.

Armin Lenz

Das Wer-mit-Wem der Infrastruktur

Die PC-Komponenten sollten schon zusammenpassen, damit sie die optimale Leistung erbringen. Noch im Reich des Fiktiven ist Intels i820 als Grundlage für die Coppermine-CPUs mit 133 MHz FSB.

CPU-SOCKEL	SOCKEL 370	SOCKEL 7	SLOT 1	SLOT 1	SLOT A
Front Side Bus	66 MHz	100 MHz	100 MHz	133 MHz	200 MHz
Chipsatz Hauptplatine	Intel BX	VIA MVP3	Intel BX	Intel 820	AMD 750
Passende CPU	Celeron	K6-2 oder K6-III	PIII oder PIII E	PIII B oder PIII EB	Athlon
Passender Speicher	PC 66/100	PC100	PC100	RDRAM	PC100
Grafikschnittstelle	AGP 2X	AGP 2X	AGP 2X	AGP 4X	AGP 2X
Festplatteninterface	UDMA/33	UDMA/33	UDMA/33	UDMA/66	UDMA/66

Oma, schenk' mir PC GAMES!

Der Hit auf dem Gabentisch: Das PC-GAMES-Jahresabo!

Da freuen sich alle: Oma kann die verzweifelte Suche nach einem passenden Geschenk für Dich aufgeben, und Du bekommst PC GAMES ab sofort monatlich pünktlich und bequem ins Haus geliefert.

Übrigens: Falls Oma doch schon ein Geschenk für Dich hat, gibt's ja zum Glück auch noch Mama, Tante Monika oder Onkel Rudi, die bestimmt dankbar für einen guten Geschenk-Tip sind. Natürlich kannst auch Du ein Abo verschenken: Dein Freund Harry, Neffe Stefan oder Schwesterlein Tanja werden begeistert sein!



Diese exklusive Geschenk-Urkunde gibt es gratis für den Gabentisch dazu.

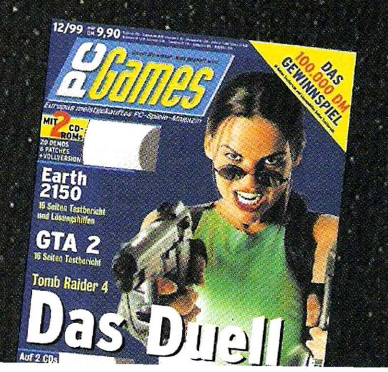
Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.

PC GAMES im Abo:

➔ **Pünktlich**
Keiner kriegt sie früher.

➔ **Praktisch**
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

➔ **Preiswert**
Im Abo kostet jede Ausgabe nur DM 9,50 statt DM 9,90 bzw. DM 17,00 statt DM 19,80



Adresse des neuen Abonnenten
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Abo-Rechnung sowie die Geschenkurkunde gehen an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC GAMES und PC GAMES PLUS.

❒ JA, ich möchte das **PC-GAMES-Abo** verschenken.
(DM 114,-/Jahr; Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

❒ JA, ich möchte das **PC-GAMES-Abo** mit incite TV auf DVD und einer CD-ROM verschenken.
(DM 114,-/Jahr; Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

❒ JA, ich möchte das **PC-GAMES-Plus-Abo** verschenken.
(DM 204,-/Jahr; ÖS 1435,-/Jahr)

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2.Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

❒ Gegen Rechnung

P3 PG GA

WAS IST...?

- **WWW**
  Das World Wide Web ist die Summe der vernetzten HTML-Dokumente auf dem Internet.
- **MODEM**
  Das Gerät, das die digitalen Datenströme in analoge Tonsignale für eine analoge Telefonleitung umsetzt.
- **ISDN**
  Integrated Services Digital Network, ein voll digitales Netzwerk für die Übermittlung von Sprache, Fax und Datenverkehr.

Surfbretter fürs Internet

„Bretter, die die Welt bedeuten" haben für Internet-Surfer eine andere Bedeutung als für Mimen.



■ NASSFORSCH
Mit unseren Tipps für die passende Internet-Hardware gehen Sie bestimmt nicht baden.

Wer sich nicht in einer Eremitenhöhle verstecken will, kommt nicht mehr am Surfstrand Internet vorbei. Multiplayer-Daddeln ist eben nur geil mit Netzzugang, und Support gibt's häufig auch nur noch für Selbstabholer.

Wer offline ist, der ist alleine. So oder so ähnlich suggeriert mittlerweile schon die Fernsehwerbung. Das ist natürlich Blödsinn. Wer aber schon mal ein Treiberupdate zwischen zwei Heft-CDs brauchte, wird leicht festgestellt haben, dass da ohne Internet schon fast nichts mehr geht. Das Gleiche gilt für den, der sich ein Spiel mit Multiplayer-Option zugelegt hat und vom Einzelspielermodus angeödet ist. Spätestens dann wird es Zeit, Online die Verbindung aufzunehmen.

Die Voraussetzungen sind recht banal. Lediglich ein Telefonanschluss und ein Vertrag mit einem Internet-Provider wird benötigt. Danach wählt man sein passendes Hardware-Teil, das die Daten vom PC ins Netz schickt. Wer noch zur Mehrheit der analogen Anschlussbesitzer gehört, greift jetzt zum Modem, vorzugsweise zu einem externen Modell. Dann kann man nämlich schön die bunten Lichtlein beobachten, die einem sagen, ob der Herr Becker schon online ist. ISDN-Nutzer tendieren eher zu drögen Steckkarten, obwohl es auch hier hübsche externe Teile gibt. ISDN-Adapter sind derzeit die schnellere Lösung. Ohne den Datenstrom wie Modems in Tonsignale übersetzen zu müssen, erreichen sie pro ISDN-Kanal (davon gibt es zwei) 64.000 Bits pro Sekunde (bps) - zuverlässig bei jeder Einwahl. Per Kanalbündelung können Sie sogar mit 128.000 bps Downloads starten; das ist freilich doppelt so teuer und ändert nichts am Ping zum Spieleserver. Die Modems sind etwas teurer und nicht ganz so befähigt, was Geschwindigkeit und Verbindungstreue angeht. Ein 56k-Modem wird selten volle 56.000 bps erreichen, weil die Geschwindigkeit von der analogen Leitungsqualität abhängt. Mehr als 33.600 bps sind aber durchaus realistisch. Wer deshalb von analog auf ISDN umsteigen will, kann bei den Telefongesellschaften oft ein gesponsertes Angebot mit ISDN-Adapter wahrnehmen.

Armin Lenz

Kaufkriterien

Sparen Sie bei ihrer Datenvermittlung nicht an der falschen Stelle.



Modem
- V.90-Standard
- Extern für leichte Diagnose
- Fax-Software als Windows-Druckertreiber
- USB für einfachen Anschluss



ISDN-Hardware
- PCI-Karte oder USB extern
- Fax-Software als Windows-Druckertreiber
- Modem-Emulation nach V.32
- Eventuell a/b-Wandler-Anschluss für analoges Telefon

Internet-Hardware im Überblick

Ob analog oder digital, die Telekom freut sich allemal über jeden neuen Online-Zocker. Bei der Auswahl des Internet-Providers muss man deshalb peinlich auf die Kostenkontrolle achten!

MODEMS

HERSTELLER	MODELL	TECHNISCHE BESONDERHEITEN	TELEFONSERVICE	WEBSEITE	PREIS	WERTUNG
3Com	USR 56k Faxmodem	extern, 10 Jahre Garantie	0180-5671530	www.3com.de	149.-	85%
Elsa	MicroLink 56k basic	extern, 2 Jahre Garantie	0241-6065112	www.elsa.de	139.-	81%
Elsa	MicroLink 56k pro	extern, voice, 6 Jahre Garantie	0241-6065112	www.elsa.de	249,-	85%
S3/Diamond	SupraMax 56K USB	extern, USB, 5 Jahre Garantie	08151-266330	www.diamondmm.de	179,-	87%
Zyxel	Omni 56k Plus	extern, USB und seriell, voice	02405-69090	www.zyxel.de	239.-	90%

ISDN-Hardware

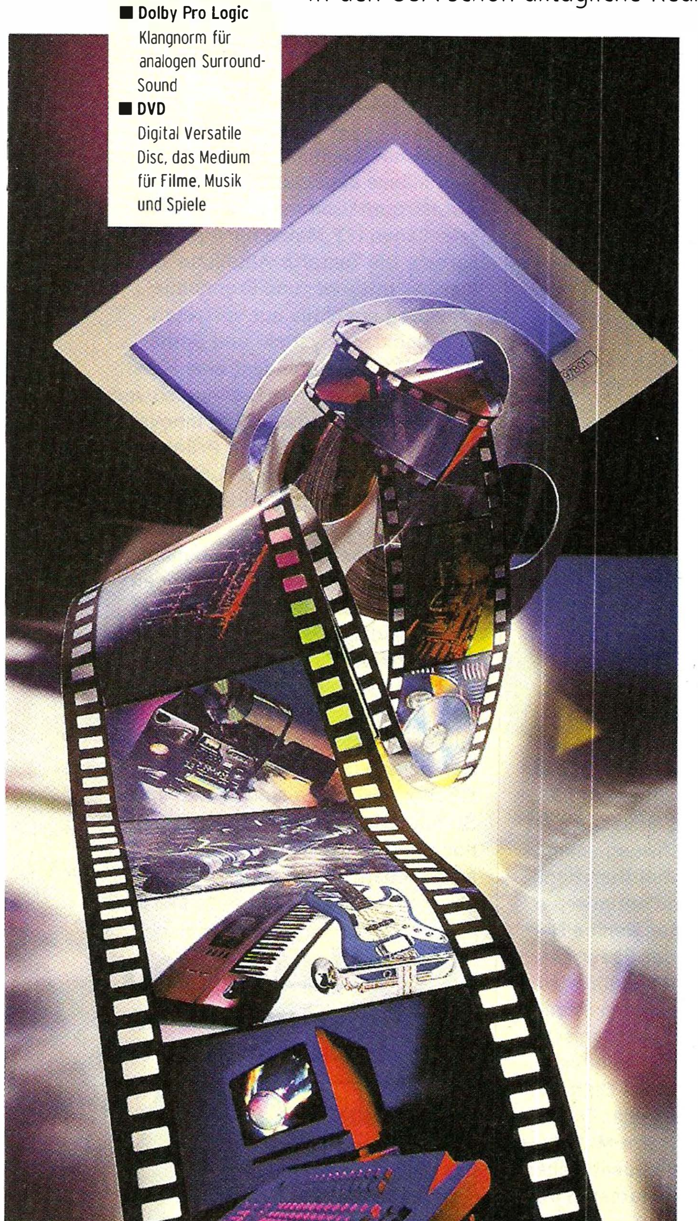
HERSTELLER	MODELL	TECHNISCHE BESONDERHEITEN	TELEFONSERVICE	WEBSEITE	PREIS	WERTUNG
Teles	Teles.S0/PCI	intern, PCI	030-3992800	www.teles.de	179.-	84%
AVM	Fritz! Card PCI	intern, PCI	030-399760	www.avm.de	179.-	87%
AVM	Fritz! X USB	extern, USB, integr. Telefonanlage	030-399760	www.avm.de	449.-	91%
Zyxel	omni.net USB	extern, USB	02405-69090	www.zyxel.de	199.-	85%

WAS IST...?

- **Dolby Digital** Klangnorm für digitalen Surround-Sound
- **Dolby Pro Logic** Klangnorm für analogen Surround-Sound
- **DVD** Digital Versatile Disc, das Medium für Filme, Musik und Spiele

Der Traum vom Heimkino

In den USA schon alltägliche Realität, bei uns zumindest stark im Kommen. Die Rede ist von DVD.



In PCG 9/99 haben wir Ihnen alle Grundlagen und Tipps zum Thema DVD nahe gebracht. Nun wird es Zeit für eine Wissensauffrischung und einen aktualisierten Marktüberblick über DVD-Hardware.

Dass die Digital Versatile Disk mit ihrem theoretischen Fassungsvermögen von 17 GByte einmal marktbeherrschend sein wird, steht außer Frage. Fraglich ist jedoch, wann sich die Überlegenheit der DVD auch in der Praxis durchsetzt. Gerade im Spielebereich sind die DVD-Pflänzchen noch sehr dünn gesät und sicherlich (noch) kein Kaufargument. Hier muss einmal mehr die Filmindustrie die Rolle des Vorreiters übernehmen. Doch ganz so einfach ist der Weg vom Kauf einer DVD bis zur Wiedergabe am PC nicht. Er kann je nach verwendeter Hard- und Software zwischen asphaltiertem Boulevard und steinigem Feldweg schwanken. Am Anfang der DVD-Freuden steht dabei das DVD-Laufwerk. Es entscheidet meist schon über Freude oder Pein beim Abspielen von DVD-Filmen oder beim Einlesen von CD-ROMs. Lassen Sie sich nicht von Billigangeboten locken; diese beinhalten meistens alte Laufwerksgurken mit niedrigen Übertragungsraten und schlechter Fehlerkorrektur. Das wird Sie dann bei zerkratzten CDs heftig reuen. Einige DVD-Laufwerke plagen einen zusätzlich mit langsamer CD-Erkennung - der Spieler wartet bis sich das Laufwerk bequemt, die Anwesenheit der Disk zu melden. Nun steht die grundsätzliche Wahl zwischen Hard- und Software-DVD auf dem Programm. Beim Hardware-DVD kümmert sich eine ca. 200 Mark teure Dekoderkarte um die entsprechenden Video- und Audioströme. Sie verfügt über Anschlüsse zum Fernseher und zur (Dolby-)Soundanlage. Beim Software-DVD sind hingegen Grafikkarte, Rechner-CPU und ein spezieller Software-DVD-Player gefragt. Ab einem Pentium II 333 und einer DVD-optimierten Grafikkarte (vorzugsweise mit Chips von ATI oder S3) flimmern Filme weitgehend ruckelfrei über den Bildschirm. Problematisch ist hier jedoch die Anschlussthematik. Für eine Wiedergabe auf dem Fernseher benötigen Sie eine Grafikkarte mit TV-Out, für die Weiterleitung der Audioströme zu einem Dolby-Digital-Dekoder eine Soundkarte mit Digitalausgang. Eine Frage des Geldes und des Anspruches ist das Thema Surround-Lautsprecher. Hier können Sie entweder auf ein analoges System nach Dolby-Pro-Logic-Norm oder gleich auf ein digitales System nach Dolby-Digital-Norm zurückgreifen. Das Letztere bietet eine bessere Trennung der Tonquellen und einen „Vorne Mitte"-Lautsprecher.

Thilo Bayer

Kaufkriterien

Hiermit behalten Sie im DVD-Kaufrausch einen kühlen Kopf.

DVD-Laufwerk

- Mind. 6x DVD und 24x CD
- Gute Fehlerkorrektur
- Gute Einlesegeschwindigkeit
- Gute Leistungen beim Audiograbben
- Optional: Einzugsmechanik (Slot In)

Dolby-Lautsprecher

- Aktivlautsprecher mit eigenem Verstärker
- Separater Subwoofer
- Gute Boxenkabel
- Dekoder für Dolby Pro Logic
- Optional: Unterstützung von Dolby Digital



DVD-Hardware im Überblick

Als angehender Star-Regisseur brauchen Sie natürlich die geeignete DVD-Hardware. Hier finden Sie die wichtigsten Produkte in einer komprimierten Übersicht.

Laufwerke

HERSTELLER	MODELL	TECHNISCHE BESONDERHEITEN	TELEFONSERVICE	WEBSEITE	PREIS	WERTUNG
AOpen	DVD-1040 Pro	10X DVD, 40X CD, Slot In	06102-71090	www.aopen.com	DM 250,-	offen
Pioneer	DVD-A04SZ	10X DVD, 40X CD, 2 Spiele, Slot In	060-398009999	www.pioneer.de	DM 300,-	offen

DVD-Kits

HERSTELLER	MODELL	TECHNISCHE BESONDERHEITEN	TELEFONSERVICE	WEBSEITE	PREIS	WERTUNG
Creative	DVD-Encore 6X	6X DVD, 24X CD, Hollywood-Dekoderkarte	069-66982900	www.creative.com	DM 400,-	80%
Guillemot	Maxi DVD 6X	6X DVD, 32X CD, Hollywood-Dekoderkarte	0211-338000	www.guillemot.com	DM 470,-	78%

Lautsprecher

HERSTELLER	MODELL	TECHNISCHE BESONDERHEITEN	TELEFONSERVICE	WEBSEITE	PREIS	WERTUNG
Creative	DTT2500D	Dolby Digital	069-66982900	www.creative.com	DM 499,-	84%
Labtec	ATX-5820	Virtual Dolby auf zwei Satelliten+Subw.	0811-997130	www.labtec.com	DM 399,-	81%
ideoLogic	DigiTheatre	Dolby Digital	06103-934714	www.videologic.com	DM 680,-	84%

WAS IST...?

- **Coolie Hat**
  4-/8-Wege-Schalter für schnelle Rundumsicht
- **IntelliEye**
  Optisch arbeitende Maustechnologie ohne Mechanik

Kontrolle ist besser

Was haben die Bundesregierung und Joystick-Hersteller gemeinsam? Beide verfolgen manchmal undurchsichtige Steuervorhaben und ziehen letztendlich gutgläubigen Menschen Geld aus der Tasche. Unsere Tipps sorgen dafür, dass es beim nächsten Controllerkauf nicht knüppeldick kommt.



■ STEUERGESETZE Mit gut verarbeiteten Spielecontrollern macht das Zocken doppelt so viel Spaß.

Weihnachtszeit ist Zockerzeit. Während draußen die Schneestürme brüllen, lädt das angenehm beheizte Spielzimmer zum fröhlichen Daddeln ein. Wir geben Ihnen die passenden Steuerempfehlungen.

Der Markt für Spielerwerkzeuge war dieses Jahr vergleichsweise ruhig. Nur Microsoft und Logitech brachten ihre angekündigten Lenkraketen zeitig in die Regale. Alle anderen Knüppelproduzenten konnten ihren Produktfahrplan nicht einhalten und sind der spielenden Menschheit noch einige Top-Produkte schuldig. Aus diesem Grunde besteht das aktuelle Controllerangebot aus einem seltsamen Gemisch aus brandneuen und vergleichsweise alten Produkten. In die Keyboard- und Mausszene ist dabei am ehesten Schwung gekommen. Den Trend zur multifunktionalen Spieletastatur und optimierten Zockermaus haben nur wenige Hersteller verpasst. An der Speerspitze der innovativen Firmen steht wieder einmal Microsoft. Die neuen IntelliMäuse verzichten auf mechanische Teile wie Mausball oder Zahnräder und setzen dafür auf eine Digitalkamera als Bewegungsmelder. Dazu passend hat der Software-Multi zwei schicke Keyboards mit zusätzlichen Internet- und Multimediatasten im Programm. Logitech setzt zwei WingMan-Mäuse dagegen, die mit hohen Abtastraten (Gaming Maus) und Rütteleinlagen (FF Maus) für Aufregung sorgen. Die Tastatur-Abteilung ist hier mit Internet- und Ergonomie-Klavieren ebenfalls gut vertreten.

Auch der Joystick- und Gamepadmarkt hat zumindest eine Hand voll prominenter Neuzugänge zu vermelden, obwohl die großen Innovationen ausblieben. Solide Prügelknaben mit umfangreichem Funktionsarsenal kommen unter anderem von Logitech (Digital 3D) und Saitek (Cyborg 3D Stick). Bei den Gamepads geht es innovativer zu. Hier ringen Controller mit Bewegungssensor, Force Feedback und optionalem Analogmodus um die Gunst der Käufer. Wenig Neues gibt es von der Rennfahrerfront zu berichten. Lediglich Microsoft beehrte vor kurzem unsere Bestenliste (SW Precision Racing Wheel); ansonsten sind Spieler mit Standfestigkeitsambitionen immer noch bei Thrustmaster-Lenkern gut aufgehoben.

Thilo Bayer

Kaufkriterien

Mit diesen Kauffaktoren haben Sie alles unter Kontrolle.



Joystick

- Wenn möglich USB
- Stabiles Fundament
- Gute Federung
- Optional: Coolie Hat
- Optional: 3. Achse

Lenkrad

- Gute Verarbeitung
- Sichere Befestigung
- Gute Federung
- Pedale oder analoge Wippen

Spielecontroller im Überblick

Mit unseren Controller-Tipps haben Sie Ihre Spielfiguren optimal im Griff. Ob Zockermaus, Pilotenknüppel, Digipad oder F1-Steuermann; hier findet jeder Steuerfahnder das ideale Handwerkzeug.

Joysticks / Gamepads / Lenkräder

HERSTELLER	MODELL	TECHNISCHE BESONDERHEITEN	TELEFONSERVICE	WEBSEITE	PREIS	WERTUNG
Logitech	WM Gamepad Extreme	Freistilpad mit Bewegungssensor	069-92032165	www.logitech.de	DM 99,-	80%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	Multifunktions-Joystick	069-92032165	www.logitech.de	DM 79,-	83%
Microsoft	Game Pad Pro	Daumenpad analog und digital	0180-5251199	www.microsoft.de	DM 89,-	86%
Microsoft	SW Precision Racing Wheel	Solides Lenkrad mit guten Pedalen	0180-5251199	www.microsoft.de	DM 179,-	83%
InterAct	HammerHead FX	Gamepad mit Force Feedback	04287-125133	www.interact-europe.de	DM 99,-	80%
Saitek	Cyborg 3D Stick	Multifunktions-Joystick	089-54612710	www.saitek.de	DM 129,-	86%
Thrustmaster	Formula Super Sport	Stabiles Lenkrad mit starker Feder	02732-791845	www.thrustmaster.com	DM 179,-	81%

Mäuse

HERSTELLER	MODELL	TECHNISCHE BESONDERHEITEN	TELEFONSERVICE	WEBSEITE	PREIS	WERTUNG
Logitech	WM Gaming Maus	Kleine Maus mit hoher Abtastrate	069-92032165	www.logitech.de	DM 79,-	78%
Logitech	WM FF Maus	Die erste Maus mit Rütteleffekten	069-92032165	www.logitech.de	DM 199,-	79%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	Optisches Mausmonster mit 5 Tasten	0180-5251199	www.microsoft.de	DM 119,-	86%
Microsoft	IntelliMouse with IEye	Handliche Maus mit Digitalkamera	0180-5251199	www.microsoft.de	DM 99,-	85%

Cover-CD-Anleitungen

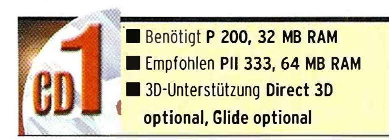
Nicht nur der Look unseres Heftes hat sich gewandelt, auch die CD-ROM hat eine neue Flash-Navigation erhalten. Um unsere Cover-CD optimal nutzen zu können, sollten Sie den MS Internet Explorer 5.0 verwenden und Ihren Bildschirm in einer Auflösung von mindestens 800x600 betreiben.

FIFA 2000

Der Millennium-Ausgabe der erfolgreichen Sportspielserie ist es wieder einmal erfolgreich gelungen, die winzigen Kritikpunkte der Vorgängerversion auszumerzen und das ohnehin schon exzellente Spiel um einige neue Features zu erweitern. So gibt es nun über 500 verschiedene Fußballvereine und Nationalmannschaften aus aller Herren Länder und einen äußerst motivierenden Saisonmodus mit Auf- und Abstieg. Aber auch die Grafik und die Spieleranimationen haben einen Schritt nach vorne gemacht und die perfekte Stadionatmosphäre konnte noch einmal um Nuancen verbessert werden.

Steuerung:

Um *FIFA 2000* zu spielen, benötigen Sie ein Gamepad.



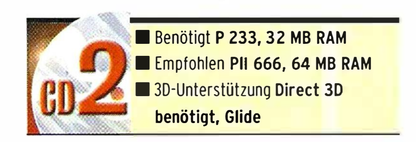

OHNE FLEISS KEIN PREIS Bei Eckbällen wird es sofort gefährlich im Strafraum des Gegners. Fehlt nur noch der kopfballstarke Stürmer.

Hot Chix 'n' Gear Stix

Nachdem bereits *Driver* für coole 70er-Jahre-Stimmung gesorgt hat, präsentiert der Entwickler Fiendish Games dieses nette kleine Rennspiel. In der Demoversion steigen Sie bei der außergewöhnlich reizvollen Ivana Getuov in ihre ebenfalls ausnehmend reizvolle Ami-Kutsche aus den frühen 70ern ein und kurven zunächst über eine staubige Strecke im tiefsten Arizona. Neben der hübschen Landschaftsgestaltung sind vor allem der fette P-Funk-Soundtrack und das originalgetreue 70er-Jahre-Design erwähnenswert. Sind Sie auf der ersten Strecke erfolgreich, wird eine weitere freigeschaltet und Sie können die hübschen Licht- und Schlammspritz-Effekte genießen.

Steuerung:

Die Steuerung ist so einfach, dass eine genaue Beschreibung nicht nötig ist: Sie betätigen einfach die vier Richtungspfeile und fahren in die entsprechende Richtung.



USAF

Anstatt der immer gleichen militärischen Konflikte dient ausnahmsweise ein Trainingslager der US Air Force als Spielfeld für virtuelle Kampfpiloten. Der Titel „Top Pilot" ist zu vergeben und in einem harten Dogfight- und Bomber-Wettkampf wird darum gekämpft. Die Crème de la Crème der Luftfahrtgeschichte steht zum Abflug bereit: Die ultramodernen Jets F-22 Raptor und F-117 Stealth Fighter ebenso wie die „Standardjets" F-15C und F-16C Falcon. Auch die uralte F-4E Phantom und die A-10 Warthog warten auf einen Ausflug – die jahrelange Programmierarbeit an dem abgebrochenen Projekt A-10 war doch nicht umsonst.


DER ABSCHUSS USAF von Janes setzt vor allem auf fotorealistische Landschaften.

AoE 2: The Age of Kings (CD 1)

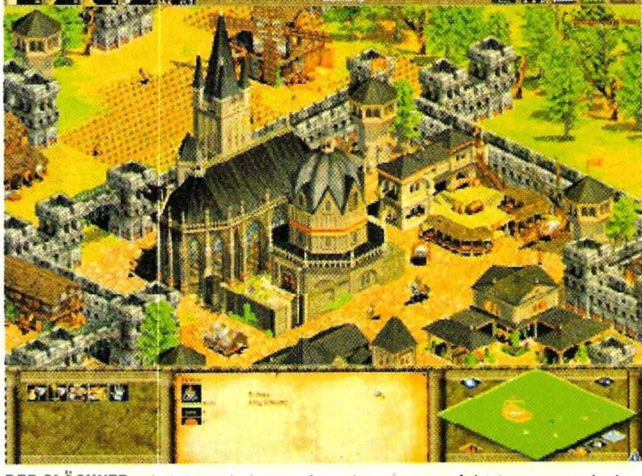
Microsoft setzt mit Age of Empires 2 den Erfolg des Vorgängers fort. Doch Age of Kings ist mehr als nur ein zweiter Teil, denn mit vielen Verbesserungen ist ein komplett neues Spiel entstanden.

Der zweite Teil ist sehr komplex und bietet dem Spieler jede Menge Handlungs- und Einstellungsmöglichkeiten, ohne je überladen zu erscheinen. Dank der hohen Benutzerfreundlichkeit werden sich auch Einsteiger sehr schnell zurechtfinden und einen Heidenspaß daran haben, mittelalterliche Metropolen aus dem Erdboden zu stampfen.

Spielsteuerung:

Age of Kings wird komplett per Maus gesteuert, was im Tutorial ausführlich erklärt wird.

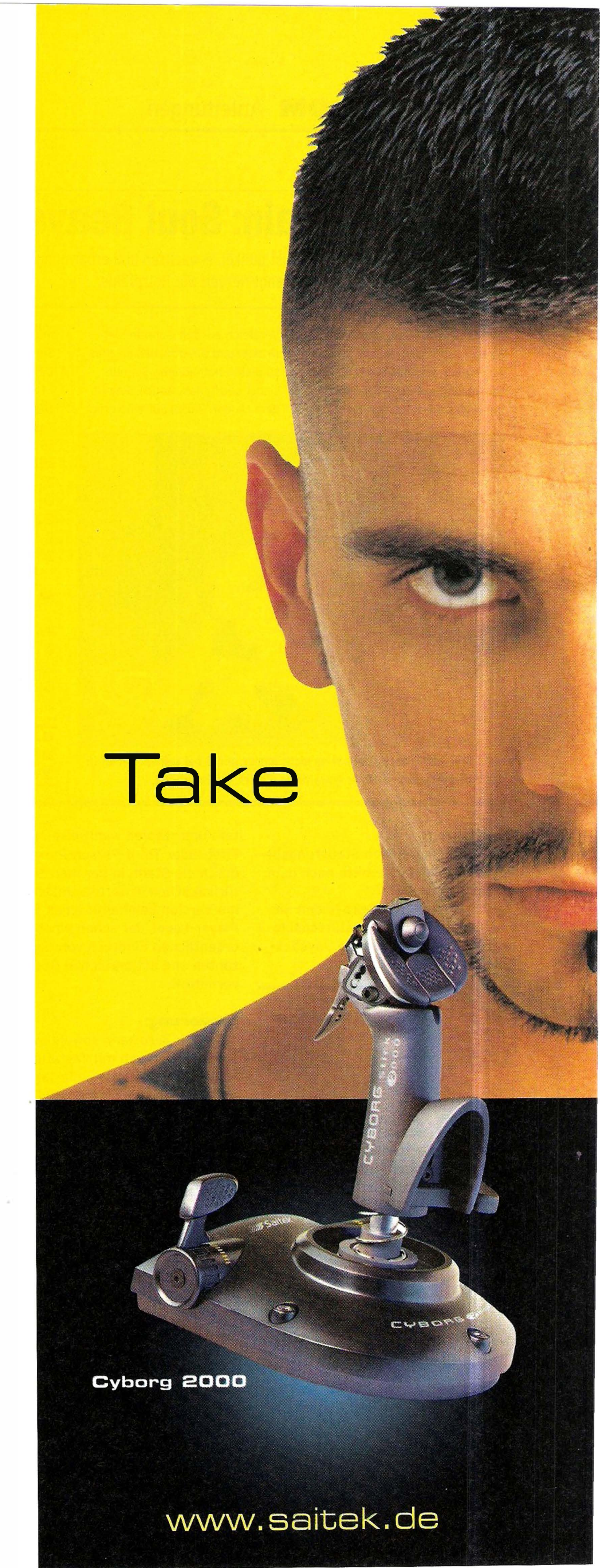
- Benötigt Pentium 166, 32 MB RAM
- Empfohlen Pentium 233, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung Keine


DER GLÖCKNER wird Ihnen bei Age of Empires 2 zwar nicht begegnen, doch Notre Dame ist als imposantes Weltwunder bereits vertreten.

Aktuelle Versionen

Die gängigsten Topspiele der letzten Monate und die derzeitig gültigen Versionsnummern für Updates.

TITEL	VERSIONSNUMMER
Anno 1602 - NINA	v1.3
Apache Havoc	v1.1d
Baldur's Gate	v1.3.5512
Bundesliga Manager 98	v2.0b
Civilization Call to Power	v1.2
Civilization II Gold	v1.3
Command & Conquer Tiberian Sun	v1.13
Darkstone	v1.03
Die Siedler 3	**v1.52**
Dungeon Keeper 2	v1.51
Earth 2150	**v1.2**
Falcon 4	v1.07
Fighter Squadron	v1.50
Fighting Steel	**v1.1**
Fly!	v1.01.77 Beta
FreeSpace	v1.06
FreeSpace 2	v1.01
Golf Pro	v1.02
Grand Prix Legends	**v1.2**
Half-Life	v1.0.1.3
Hattrick! Wins	v1.02
Heretic 2	v1.06
Heroes of Might and Magic III	v1.1
Hidden and Dangerous	v1.2
Homeworld	v1.03
Imperialism 2	v1.02
Jagged Alliance 2	v1.05
Kicker Manager	**v1.02**
King's Quest 8	v1.0.0.3
Kurt	v1.14
Land der Hoffnung	v1.02
Lands of Lore 3	v1.06
Legacy of Kain Soul Reaver	**v1.2**
Links LS 99	v1.21
M.I.A.	v1.02
Machines	v1.15
MechWarrior 3	v1.2
Metro Police	v1.4
Might and Magic VII	v1.1
Motorhead	v3.0
Myth 2 - Soulblighter	v 1.3
Myth - The Fallen Lords	v1.3
NASCAR Revolution	v1.02
Nice 2	v1.04
Prince of Persia 3D	v1.0
Quest for Glory 5	v1.2
Racing Simulation 2	v1.06
Railroad Tycoon II: The Second Century	v1.53
Requiem	v1.1
Re-Volt	v1.1
Sid Meiers Alpha Centauri	v4.0
Star Trek: Birth of the Federation	v 1.02
Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung	v1.1
Star Wars Rogue Squadron	v1.00.01
StarCraft Brood War	**v1.07**
StarCraft	**v1.07**
StarSiege Tribes	v1.9
Starsiege	v1.03
TA - Kingdoms	**v2.0**
Total Annihilation	v3.1
Ultim@te Race Pro	v1.5
Unreal	v2.24
Vermeer	v1.57
WarHammer 40000 - Rites of War	v1.1
Warzone 2100	**v1.09**
X - Beyond the Frontier	v1.09
X-Wing Alliance	v2.02



Legacy of Kain: Soul Reaver (CD 1)

Eidos' actionreiches Soul Reaver ist dunkel, erwachsen und erbarmungslos. Seine Charaktere sind Vampire und sein Spielablauf verlangt Nerven wie Holzpfähle.

Auf der PlayStation sorgt *Soul Reaver* schon seit einiger Zeit für Aufregung, was nun auch für die Umsetzung auf den PC hoffen lässt. Was der Konsolen-Erfolg im Vergleich zu den Genrehelden *Drakan* und *Shadowman* so alles zu bieten hat, können Sie nun selbst beurteilen. Gehen Sie mit dem Helden Raziel auf eine erbarmungslose Vampirjagd und heizen Sie den düsteren Geschöpfen der Dämonenwelt so richtig ein.



TANZ DER VAMPIRE Raziel hat es nicht immer leicht bei seinem Kampf in der Unterwelt. Hier muss er gewaltig in die Trickkiste greifen.

Steuerung:

Taste	Aktion
Esc	Optionen
Enter	Glyph-Menü
↑	Vorwärts
↓	Rückwärts
←	Nach links
→	Nach rechts
0	(NUM-Block) Kamera nach rechts
Strg	(rechts) Kamera nach links
A	Aktion
D	Absaugen
Leer X	Springen/schwimmen
F	Zielen
S	Suchen

- Benötigt **Pentium 200, 16 MB**
- Empfohlen **Pentium 266, 32 MB**
- 3D-Unterstützung **Direct 3D optional**

Steuerung:

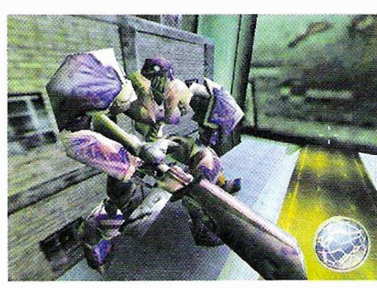
Die umfangreichen Steuerungsbefehle entnehmen Sie bitte nach dem Entpacken der Datei „USAF_webref.pdf". Dort finden Sie eine übersichtliche Tastaturschablone mit den dazugehörigen Joystick-Belegungen.



- Benötigt **P 200, 64 MB RAM**
- Empfohlen **PII 400, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung **Direct3D optional**

Slave Zero

In *Slave Zero* spielen Sie einen Angehörigen einer Widerstandsgruppe, die in einer futuristischen Metropole gegen das personifizierte Böse kämpft. Um gegen Ihre Gegner zu bestehen, schlüpfen Sie in den Prototypen eines riesenhaften Kampfroboters und stapfen wahlweise in der First- oder Third-Person-Perspektive durch die Stadt, in der man Sie natürlich schon erwartet. Unsere Demo-Version beinhaltet einen Single-Player-Level, der schon einen recht ordentlichen Eindruck von dem rasanten und actionreichen Geschehen vermittelt.



STRASSENSCHLACHT Als Angehöriger einer Rebellengruppe ziehen Sie durch die Straßen.

Steuerung:

Slave Zero kann sowohl mit dem Joystick als auch mit Tastatur und Maus gespielt werden; die Tastaturkommandos können frei gewählt werden.



- Benötigt **PII 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen **Pentium III 500**
- 3D-Unterstützung **Direct3D, Glide**

Spirit of Speed 1937

Bei *Spirit of Speed 1937* handelt es sich um eine ausgesprochen schöne Formel-1-Simulation. Das im Jahr 1937 angesiedelte Spiel bildet die wichtigsten Rennwagen dieser Ära sowie einige Strecken ab – ganz ohne Kiesbett, Absperrungen oder ähnlichen Luxus. Wie bereits bei Sierras *Grand Prix Legends* entsteht auch in *Spirit of Speed 1937* der Spielspaß durch das ungewöhnliche Fahrverhalten der Silberpfeile oder Maseratis: Da damals noch keine Spoiler die Wagen auf die Piste drückten, ist jede Kurve eine echte Herausforderung an den Fahrer. Das Programm kann sich dabei durchaus sehen lassen: Dank der zahlreichen Umgebungsobjekte ist *Spirit of Speed* die derzeit schönste Rennsimulation.

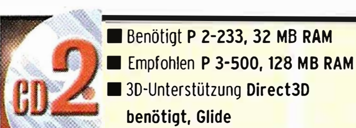


NOSTALGIE PUR Die Boliden der Urzeit des Rennsportes sind nicht leicht zu fahren.

Steuerung:

Gefahren wird mit einem Joystick oder den Cursortasten.

Taste	Aktion
↑ ↓ ← →	Lenken und Beschleunigen
A	Höheren Gang einlegen
Y	Niedrigeren Gang einlegen



- Benötigt **P 2-233, 32 MB RAM**
- Empfohlen **P 3-500, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung **Direct3D benötigt, Glide**

Total Annihilation: Kingdoms

Bauen Sie Ihre eigenen Festungen aus und sorgen Sie für stetigen Nachschub an eigenwilligen Kreaturen! Andernfalls werden Ihnen die aufdringlichen Gegner in diesem einfallsreichen Echtzeitstrategietitel bald zu Leibe rücken und Ihre Heimatbasis sehr schnell dem Erdboden gleichmachen. Vier Fraktionen kämp-



HOLZFÄLLER haben in diesem Echtzeitstrategietitel nichts zu suchen. Hier sind kluge Köpfe gefragt, die taktisch vorgehen können.

Bugfixes auf CD-ROM

Nachfolgend finden Sie wichtige Hinweise und Beschreibungen zu den Bugfixes und Updates auf unserer CD.



GRAFIKZAUBER Earth besticht durch 3D-Grafiken, die einem Command & Conquer schon immer gefehlt haben.

Earth-2150-Patch auf v1.2 (d)

Im Netzwerk können Sie nun an bestimmte Spieler Nachrichten versenden und sich dem *Earth*-Net-Server anschließen. Außerdem wurden noch kleinere Abstimmungsfehler im Spiel verbessert, die Grafiken an den UCS-Fahrzeugen hinzugefügt und die atomaren Explosionen sehen nun noch realistischer aus.

Die Siedler 3 v1.52 von v1.51 (d)

Behoben wurde die fehlende Synchronisation beim Zauber „Waren versenden" und „Waren herbeirufen", die Umwandlungszauber funktionieren nun wieder mit bis zu 40 Wareneinheiten und der Zauber „Gold zu Stein" der Amazonen wirkt nun auch auf Edelsteine.



WUSELCHARAKTER Trotz vieler Patches macht das Siedeln noch Spass.

Drakan-Patch 444 (e)

Dieser Patch verbessert die Internetperformance auf Server- und Clientseite. Neben kleineren Datenpaketen und Smart-Modem-Unterstützung wird eine ganze Menge von Verbesserungen durchgeführt, so dass jeder Online-Spieler von Drakan in den vollen Genuss des Spiels kommt.

Kicker Manager v1.02 von v1.00 (d)

Neben vielen anderen Verbesserungen können Sie wieder alte Kurt-Dateien laden und die Funktionen des Transfermarktes komplett nutzen. Die Stabilitätsprobleme auf Systemen mit wenig Arbeits- und Festplattenspeicher bei längeren Spielpartien wurden behoben.



BUNDESLIGA TOTAL Mit Kicker können Sie Ihre eigene Saison spielen.

Rayman-2-Level-Patch (d)

Im Level „Dach der Welt" kam es auf einigen Rechnersystemen zu kleineren Problemen. Dieser Patch verbessert den Fehler.

fen hier nämlich gegeneinander um die Herrschaft in einem von Drachen und Zwergen bevölkerten Königreich. In der grafisch gut gestalteten Landschaft müssen Sie im Laufe der Demo-Missionen harte Kämpfe bestehen. Die Bedienung ist verhältnismäßig einfach und kann im Laufe der ersten Mission ohne Probleme erlernt werden. Die Vollversion beinhaltet eine aus 48 Missionen bestehende Kampagne, Einzelspiele sowie eine Reihe gelungener Mehrspielerkarten.

Steuerung:

Die Steuerung erfolgt am besten mit der Maus, ist aber auch mit den Hotkeys der Tastatur weitestgehend zu bewältigen. Wir raten Ihnen natürlich, auf die bequemere Alternative (Maus) zurückzugreifen!

Taste	Aktion
A	Angriff
G	Bewachen
M	Bewegen
P	Patrouillieren
S	Anhalten



- Benötigt P 200, 32 MB RAM
- Empfohlen PII 266, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung Direct3D optional, Glide optional



DAVID BOWIE Ausser dem namhaften Paten hat das Spiel so einiges zu bieten. Mit freier Rundumsicht bewegen Sie sich durch riesige Levels.

The Nomad Soul

Dem Beispiel von Blade Runner folgend, können Sie sich *In The Nomad Soul* völlig frei durch eine riesige Metropole bewegen, deren Bewohner von einer totalitären Macht kontrolliert werden. Zu Beginn der Demo bekommen Sie einige Instruktionen von einem mitteilsamen Bewohner der Stadt, anschließend erkunden Sie zunächst die nähere Umgebung, sprechen mit Ihren Mitbürgern und werden schließlich auch in Kämpfe verwickelt. Um im Verlauf des Spiels schneller von einem Ort zum anderen zu kommen, können Sie sich durch Betätigen des entsprechenden Buttons im Inventar („Sneak" genannt) jederzeit ein Taxi rufen, das Sie dann sicher zum Ziel bringt.

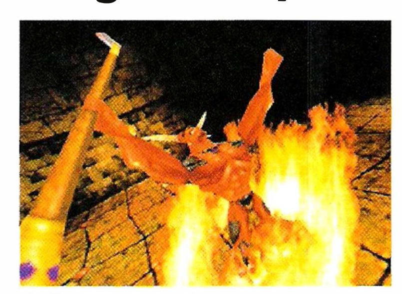
Steuerung:

Taste	Aktion
↑ ↓ ← →	Bewegung nach vorne, hinten, links, rechts
Enter	Objekt benutzen
Tab	Inventar und Optionsmenü öffnen



- Benötigt P 2-233, 32 MB RAM
- Empfohlen P 2-300, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung Direct3D, Glide

Dungeon Keeper 2



HORNY LEBT Nach einer kurzen Ruhepause kehrte der Kerkermeister wieder zurück.

Diese reine Mehrspieler-Demo enthält vier ausgezeichnete Karten für alle Fans des skurrilen Spiels von der innovativen Softwarefirma Bullfrog. Auch in Teil 2 der Dungeon-Saga können Sie Ihre Imps wieder losschicken und einen gemütlichen Kerker errichten lassen, in dem Sie eindringende Helden von Ihren Kreaturen fangen, foltern oder gleich erschlagen lassen. Gimmicks wie das Kasino oder die Angst-Fallen machen den zweiten Teil der Serie zu einem Muss für alle Fans abgedrehten Humors. Natürlich können Sie auch während einer Mehrspielerpartie in die Rolle eines Ihrer dienstbaren Geister schlüpfen und beim Bau etwa eines Trainingsraums selbst Hand anlegen. Neben dem Spiel im lokalen Netzwerk steht Ihnen in unserer Demo der Original Dungeon Keeper-Server im Internet zur Verfügung.

Steuerung:

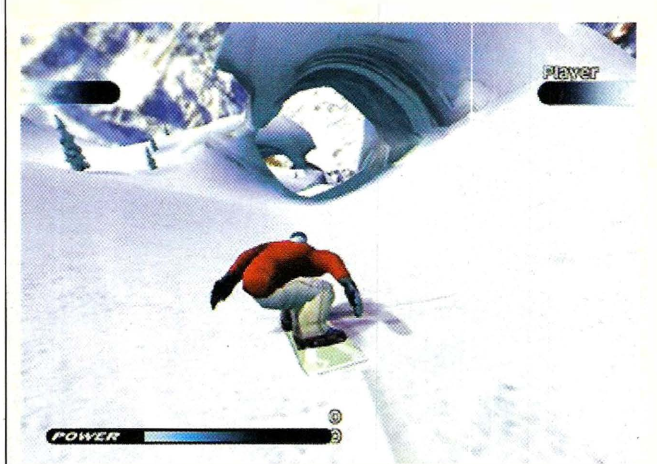
Die Steuerung erfolgt mit der Maus, Tastatur-Shortcuts sind jedoch ebenfalls vorhanden.



- Benötigt P 166, 32 MB RAM
- Empfohlen P 2-400, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung Direct3D optional, Glide optional

Supreme Snowboarding (CD 1)

Exklusiv bei PC Games: Supreme Snowboarding versetzt Sie in die Rolle eines aufstrebenden Schneesurfers und simuliert verschiedene Disziplinen des populären Sports.



TUNNELBLICK Den sollten Sie bei den rasanten Abfahrten auf keinen Fall haben, denn sonst landen Sie sehr schnell neben der Piste.

Unsere exklusive Demoversion enthält zwei Spielmodi: Abfahrt und Big Air. Entscheiden Sie sich für das Rennen, müssen Sie über eine halsbrecherische Piste ins Tal brettern. Der vorgegebene Weg ist durch Tore markiert. Sie fahren im Demo lediglich gegen die Uhr, in der Vollversion treten Sie gegen ein Feld von hartnäckigen Konkurrenten an.

Im Big-Air-Modus rasen Sie auf eine gewaltige Sprungschanze zu und müssen dann in der Luft einen möglichst gewagten Stunt vollführen.

Um einen Stunt einzuleiten, drücken und halten Sie die STRG-Taste und steuern dann die Drehungen in der Horizontalen und Vertikalen mit den Cursortasten. Das Diagramm in der unteren linken Ecke des Bildschirms zeigt an, wie spektakulär der Stunt wird. Außerdem können Sie mit der ALT-Taste diverse Griffe auslösen. Vergessen Sie nicht, nach Ihrem Sprung wieder mit der STRG-Taste zu landen!

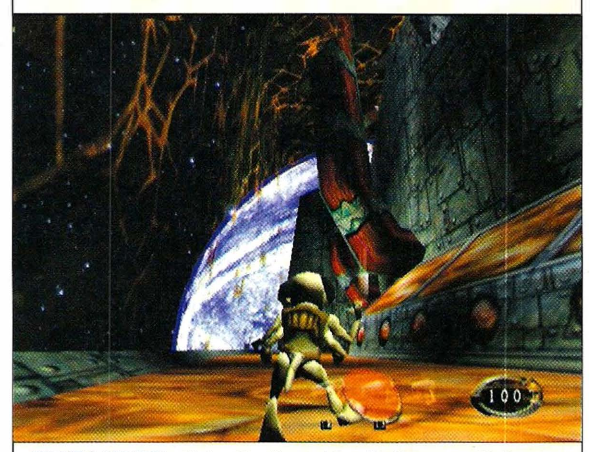
Spielsteuerung:

Taste	Aktion
←	Links
→	Rechts
↑	Beschleunigen/ Schussfahrt
↓	Bremsen
Strg	Springen/Stunt lösen
Alt	Stunt einleiten

- Benötigt Pentium 2-33, 32 MB
- Empfohlen Pentium 3-500, 64 MB
- 3D-Unterstützung Direct 3D benötigt, Glide

Bugfixes auf CD-ROM

Nachfolgend finden Sie wichtige Hinweise und Beschreibungen zu den Bugfixes und Updates auf unserer CD.



FREMDE WELTEN dürfen Sie diesen Monat mit unserer Vollversion der PC Games Plus erkunden: MDK, der Kult von Shiny.

Starcraft v1.07 (e)

Mit diesem Patch erhalten Sie die Unterstützung des immer beliebter werdenden koreanischen Turniers (KBK), die Lag-Anzeige wurde verbessert und die Standard-Schriftart für die Text-Meldungen in der Chatanzeige der Battle.net-Server wurden geändert.



GNADENLOS Starcraft bietet nicht nur im Einzelspieler-Modus Schlachten.

Grand Prix Legends v1.201 (d)

Der alte Patch auf Version 1.103 führte dazu, dass GPL auf einigen Rechnersystemen langsamer als vorher lief und so unzählige Fehler verursachte. Der Patch auf Version 1.201 korrigiert diesen Bug.

MDK-Patches (d)

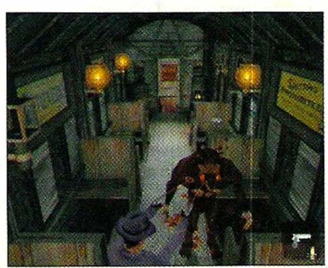
Auf unserer CD 1 finden Sie alle verfügbaren Patches zur PC Games Plus Vollversion *MDK*. Nach deren Installation verfügt *MDK* über Direct3D- und Glide-Unterstützung und lässt mit F2 ein Quicksave zu.

Legacy of Kain: Soul Reaver v1.2 (e)

Der Patch erhöht die Spielstabilität und alle gängigen Gamepads mit weniger als acht Aktionsknöpfen werden nun vom Spiel unterstützt. Bereits angelegte Spielstände funktionieren auch nach der Installation des Patches.

Nocturne Patch #1

Einige Hardwarekonfigurationen sorgten bei *Nocturne* zu kompletten Systemabstürzen. Mit diesem Patch (Voodoo 3-Karten-Besitzer bitte den „Nocturne Patch #1 für Voodoo 3" verwenden!) wird nun vor allem die Soundblaster-Live-Familie ohne ärgerliche Abstürze unterstützt.



ZOMBIEJAGD Nun darf die Jagd auch auf Voodoo3-Karten losgehen.

Tipps & Tricks



■ THEME PARK WORLD
Wir zeigen Ihnen, wie Sie Achterbahnen zu viel Geld machen können.

■ EARTH 2150
Wir haben für Sie gleich zwei der drei Kampagnen gelöst.

■ GTA 2
Gegen Blitzlichtallergie in der Stadt helfen Ihnen sicher unsere Spieletipps weiter.

Viele Leser haben sich Tipps zu den Vollversionen auf unserer Heft-CD gewünscht. Wunsch vernommen, Wunsch erfüllt: Ab dieser Ausgabe gibt es zu Vollversionen auf unserer CD auch immer Tipps und Tricks im Heft.

Tipps & Tricks

Kurztipps

Tuning-Tipps

Tipps-&-Tricks-Index

Sie suchen die Komplettlösung oder Tipps zu einem älteren Spiel? Kein Problem: In unserem Index werden Sie fündig.

Titel	Art des Tipps	PC-Games-Ausgabe
Age of Empires - Der Aufstieg Roms	Komplettlösung	1/99
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Alpha Centauri	Komplettlösung	4/99
Anno 1602 - Neue Inseln, neue Abenteuer	Komplettlösung	1/99
Anno 1602	Allgemeine Spieletipps	12/98
Anstoß 2 Gold	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Baldur's Gate	Komplettlösung	3/99
Bundesliga Stars	Allgemeine Spieletipps	10/99
Caesar 3	Komplettlösung	12/98, 1/99
Catan - Die erste Insel	Allgemeine Tipps	12/99
Civilisation: Call to Power	Allgemeine Spieletipps	7/99
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Komplettlösung	10/99, 11/99
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	6/99
Dark Project - Der Meisterdieb	Komplettlösung	3/99
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Tipps	12/99
Die Völker	Komplettlösung	7/99, 8/99
Discworld Noir	Komplettlösung	8/99
Drakan	Komplettlösung	11/99
Driver	Allgemeine Spieletipps	11/99
Dungeon Keeper	Allgemeine Spieletipps	11/98
Dungeon Keeper 2	Allgemeine Spieletipps	8/99, 9/99, 10/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99, 1/2000
F1 Racing Simulation 2	Allgemeine Spieletipps	12/98
FIFA 99	Allgemeine Spieletipps	2/99
FIFA 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
Freespace 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
GP 500ccm	Allgemeine Spieletipps	1/99
Grand Prix Legends	Allgemeine Spieletipps	12/98
Grim Fandango	Komplettlösung	1/99
GTA 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
GTA London	Komplettlösung	7/99
Half-Life	Komplettlösung	4/99
Hidden & Dangerous	Allgemeine Spieletipps	10/99
Homeworld	Komplettlösung	12/99
Industrie-Gigant	Allgemeine Spieletipps	11/98
Jagged Alliance 2	Allgemeine Spieletipps	7/99, 8/99
King's Quest 8	Komplettlösung	2/99
Kurt	Allgemeine Spieletipps	4/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	6/99
Motocross Madness	Allgemeine Spieletipps	11/98
Need for Speed 3	Komplettlösung	12/98
Need for Speed 4	Komplettlösung	9/99
NHL 99	Allgemeine Spieletipps	12/98
NHL 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
Nice 2	Allgemeine Spieletipps	1/99
Outcast	Komplettlösung	9/99
Pharao	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Pizza Syndicate	Allgemeine Spieletipps	5/99
Populous - The Beginning	Komplettlösung	2/99
Quake 3 Arena	Allgemeine Spieltipps	9/99
Quest for Glory 5	Komplettlösung	4/99
Rainbow Six	Allgemeine Spieletipps	12/98
Rent-A-Hero	Komplettlösung	1/99
Rogue Spear	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Spieltipps	5/99, 6/99
Rückkehr nach Krondor	Komplettlösung	5/99
Shadowman	Komplettlösung	11/99, 10/99
Siedler 3 (Mission-CD)	Komplettlösung	5/99, 6/99, 7/99
Siedler 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
Silver	Komplettlösung	7/99
SimCity 3000	Allgemeine Spieletipps	3/99
Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Spieltipps	9/99
StarCraft: Brood War	Komplettlösung	3/99, 4/99
Superbike World Championship	Allgemeine Spieletipps	5/99
Sytem Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Tomb Raider	Komplettlösung	2/99
Urban Assault	Komplettlösung	11/98
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	10/99

Einsendehinweise

Sie wollen einen Tipp oder Cheat an uns schicken? Gerne - damit alles glatt läuft, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise.

Das Wichtigste: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztipps zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb! Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert - falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tipps & Tricks auch als E-Mail einsenden?
Ja, das ist natürlich möglich. Schicken Sie Ihre Tipps an: tipps@pcgames.de (Adresse und Bankverbindung nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (die Tipps-&-Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tipps-&-Tricks-Index gelesen, dass in PC Games Augabe X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

TIPPS EINSENDEN AN:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Oder per E-Mail an:
tipps@pcgames.de

Earth 2150

Im ersten Teil lösen wir für Sie gleich zwei Kampagnen des 3D-Strategiespiels.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Topware** ■ VERTRIEB **Topware** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erhältlich** ■ USK **ab 12 Jahre**

Der Weltuntergang steht kurz bevor. Um den Blauen Planeten rechtzeitig verlassen zu können, müssen Sie sich gegen zwei andere Fraktionen durchsetzen. In diesem Monat zeigen wir Ihnen, wie Sie die Kampagnen der Lunar Corporation und der United Civilized States durch Strategie und Taktik ohne Probleme bestehen.

Komplettlösung

Acme Labor 1

Testen Sie den Prototypen

Bewegen Sie FANG nach Nordwesten und beginnen Sie mit dem Training.

Ural

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen im Wert von 20.000 Credits.

Wo finde ich Erz?

Erkunden Sie mit FANG den Nordwesten der Karte. Dort errichten Sie Energieversorgung und Transportmine.

Wo ist der Gegner?

Der Gegner greift aus dem Osten an. Verteidigen Sie Ihre Basis, bis die feindliche Übermacht zu groß wird.

Himalaja

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen im Wert von 20.000 Credits.

Wie verteidige ich mich?

Transferieren Sie FANG und fünf bis sechs Moon-I-Einheiten von der Heimatbasis. Platzieren Sie zwei Defender in die Nähe des nördlichen Zugangs zum Erzfeld. Errichten Sie dann Erztransportminen.

Wann soll ich mich zurückziehen?

Halten Sie so lange den Angriffen der ED stand, bis Sie die Rohstoffe vollständig abgebaut haben.

Antarktis

Missionsziel: Bringen Sie das Forschungsfahrzeug zur UCS-Basis.

Welcher Weg ist der beste?

Bewegen Sie FANG zur Mitte der Karte (1). Hier durchbrechen Sie einen ED-Außenposten. Weiter fahren Sie nach Nordosten zur Basis der Verbündeten (2). Anschließend geht es retour.



Kamtchatka

Missionsziel: Zerstören Sie die gegnerische Forschungsbasis.

Wie verteidige ich mich?

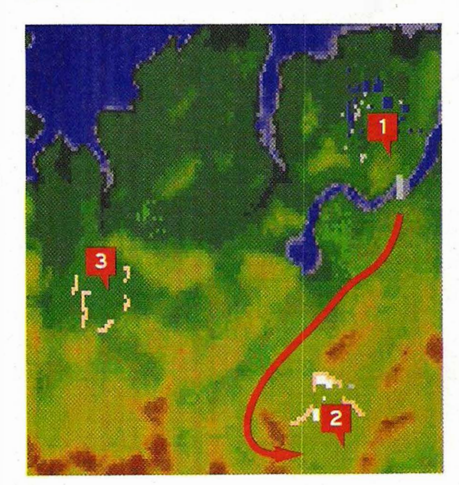
Schicken Sie FANG und vier bis sechs Moon-Einheiten zum Missionsgebiet. Die Raketentechnik hat in dieser Mission wegen der größeren Reichweite Vorteile. Beginnen Sie gleich damit, Defender und Laserzäune im Westen und Süden der Basis (1) zu errichten. Außerdem brauchen Sie eine Erztransportraffinerie und ein Versorgungsdepot.

Wo ist das Zielgebiet?

Die Forschungsbasis liegt im Süden (2). Eine weitere schwer befestigte ED-Basis gibt es im Westen (3).

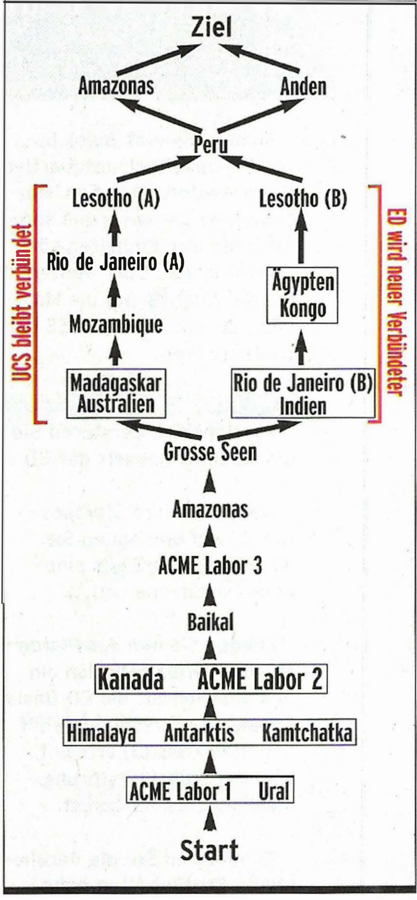
Wie greife ich an?

Umgehen Sie den Haupteingang im Norden und benutzen Sie den Zugang im Westen. Rücken Sie in mehreren Wellen vor.



LC-Kampagne

Hier sehen Sie den verzweigten Missionsbaum der Lunar Corporation.



Acme Labor 2

Testen Sie den neuen Prototypen

Absolvieren Sie den Testparcours wie gehabt. Am dritten Hindernis erwartet Sie eine Überraschung.

Neue Forschungsmöglichkeiten

Erforschen Sie sofort den Energieschild-Generator.

Kanada

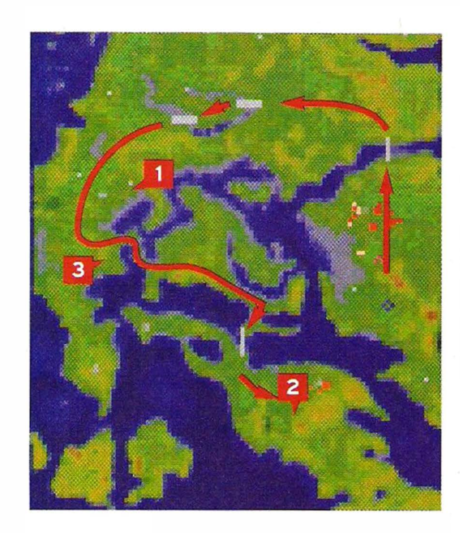
Missionsziel: Eskortieren Sie die drei Mammuts in die UCS-Basis.

Wie sieht meine Eskorte aus?

Sie benötigen FANG und acht Moon-III-Fahrzeuge. Folgen Sie dem eingezeichneten Weg.

Ich habe keine Munition mehr

In diesem Fall kommen Sie nicht drum 'rum, Ihre Einheiten in der Heimatbasis nachzumunitionieren.



Speichern Sie ab!

Sichern Sie das Spiel, bevor Sie das ED-Hauptquartier (1) im Westen erreichen. Umgehen Sie die Basis und sammeln Sie Ihre Einheiten südlich (3) davon. Dort wehren Sie die Angriffe auf die Mammuts ab, ehe Sie zur UCS (2) durchbrechen.

Baikal

Missionsziel: Zerstören Sie die Forschungsbasis der ED.

Ich kann den Landeplatz nicht verteidigen

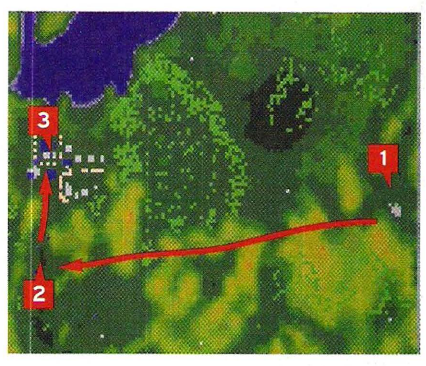
Geben Sie Ihre Startposition (1) auf und bauen Sie südlich der ED-Basis eine neue Landezone (2).

Wann greife ich an?

Fliegen Sie nun das Platoon aus der vorigen Mission ein und stürmen Sie die ED-Basis. Sobald das Forschungsschiff den Steinkreis (3) erreicht, wird der Selbstzerstörungsmechanismus ausgelöst.

Sichern Sie das Missionsgebiet

Eliminieren Sie die verbliebenen ED-Einheiten nahe der Basis und ersetzen Sie Ihre Verluste. Greifen Sie schließlich die letzten ED-



Panzer an Ihrem ursprünglichen Landeplatz an.

Bauen Sie Rohstoffe ab

Errichten Sie auf beiden Erzfeldern Erztransportminen und beenden Sie die Mission.

Acme Labor 3

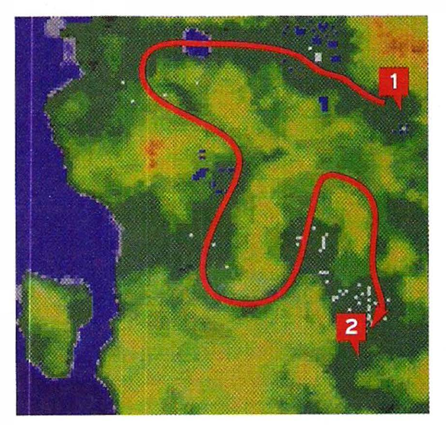
Missionsziel: Zerstören Sie den Prototypen.

Artefakt einsammeln

Fliegen Sie FANG ins Missionsgebiet und stellen Sie das Artefakt sicher.

Prototypen zerstören

Verfolgen Sie den neuen Prototypen von der Startposition (1) bis zum südlichen Tunneleingang (2). Auch wenn Sie den Prototypen



nicht zerstören können, wird die Mission als Erfolg gewertet.

Neue Forschungsmöglichkeiten

Es stehen Ihnen Wetterkontrolle und großes Abwehrgebäude zur Auswahl.

Amazonas

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen im Wert von 50.000 Credits.

Basisverteidigung

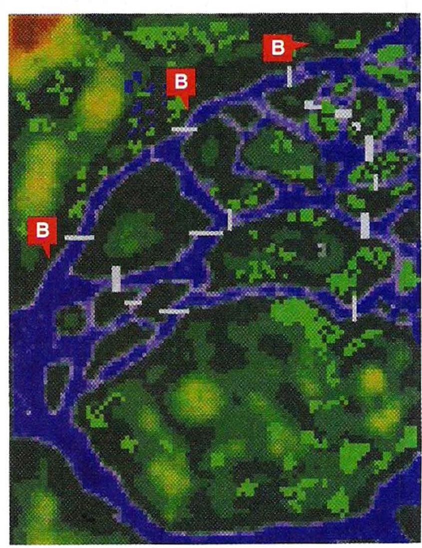
Verstärken Sie Ihre Basis mit weiteren Laserzäunen und Guardians. Ferner brauchen Sie Ihr Forschungsfahrzeug und acht bis zehn Moon-III-Einheiten.

Übergänge unpassierbar machen

Zerstören Sie die drei Brücken (B) unbedingt vor Ablauf des Ultimatums. Im Norden und Süden stoßen Sie dabei auf starke Verteidigungslinien. Greifen Sie in mehreren Wellen an.

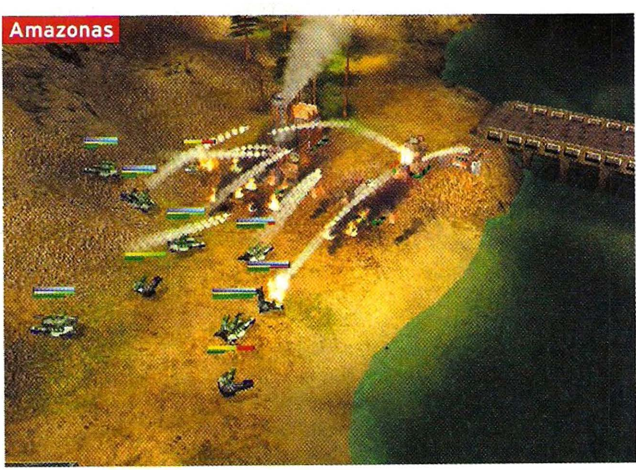
Fördern Sie Ressourcen

Sind alle Übergänge unterbrochen, droht Ihnen keine

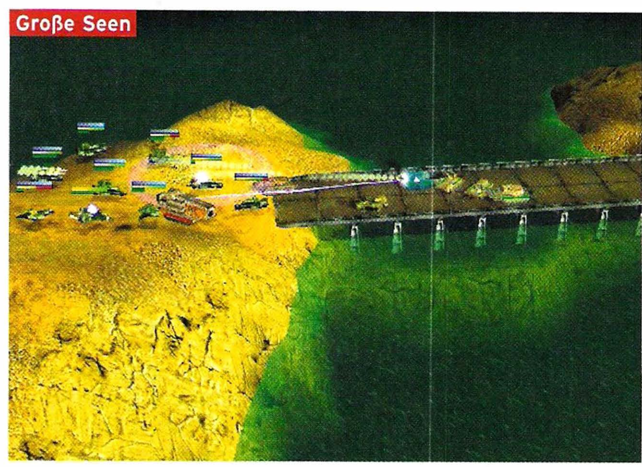




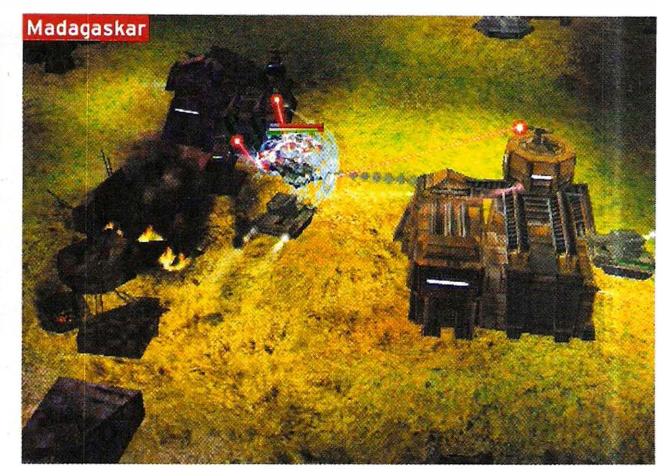
EIN FEUERWERK GLEICH ZU BEGINN Die ED hat ihre Forschungsbasis auf einer Bombe errichtet. Da darf sie sich nicht über die Konsequenzen beklagen.



STELLUNGSKRIEG Die Übergänge sind im Norden und Süden gesichert. Um die Brücken zu beschädigen, müssen Sie die Verteidigung vorher ausschalten.



ENGSTELLE Locken Sie die Panzer zuerst auf die südliche Brücke, ehe Sie sie unter Beschuss nehmen. Das schränkt deren Aktionsmöglichkeit stark ein.



SCHILDE AUF 30 PROZENT! Gegen die Laserwaffen der ED zahlt es sich aus, wenn Sie alle Fahrzeuge mit doppelt verstärkten Schilden ausrüsten.

Gefahr mehr. Beenden Sie die Mission erst, wenn Sie alle Rohstoffe abgebaut haben.

Große Seen

Missionsziel: Bringen Sie den Konvoi zur UCS-Basis (Variante A).

Alternative: Zerstören Sie den Konvoi (Variante B).

UCS-Allianz aufrecht erhalten

Um den ursprünglichen Auftrag zu erfüllen, benötigen Sie FANG und acht bis zehn Moon-III-Einheiten. Folgen Sie dem eingezeichneten Weg von Ihrer Startposition (1) zur UCS-Basis (3). An der Engstelle (2) erwartet Sie der größte Widerstand. Die Zivilfahrzeuge müssen um jeden Preis geschützt werden. Sie halten damit an der Allianz mit der UCS fest (Variante A).

ED als neuen Verbündeten wählen

Wenn Sie hingegen Neos Vorschlag folgen und den Pakt mit der UCS brechen, müssen Sie lediglich den Konvoi zerstören. Für die folgenden Missionen wechseln Sie damit den Verbündeten (Variante B).

Qual der Wahl

Die ED ist etwas verwundbarer gegen Luftangriffe. Daher ist der Fortgang des Spiels einfacher, wenn Sie am Bündnis festhalten. Für diese Mission ist natürlich Variante B die leichtere.

Variante (A) nach Grosse Seen

Madagaskar

Missionsziel: Eliminieren Sie alle Einheiten der ED in diesem Sektor.

Die UCS hereinlegen

Errichten Sie unverzüglich Minen auf dem Erzfeld im Süden (1). Sperren Sie das Gebiet dann mit Laserzäunen gegen die Erntefahrzeuge der UCS ab. So gewinnen Sie 50.000 Credits zusätzlich.

Basis zumauern

Sichern Sie den Zugang zu Ihrer Basis (2) mit weiteren Guardians und Laserzäunen.



ED-Basis angreifen

Nach der ersten Angriffswelle der UCS gegen die ED-Basis im Norden (3) greifen auch Sie die ED mit FANG und acht bis zehn Moon-III-Einheiten an. Das Forschungsfahrzeug kann die Lasertürme aus sicherer Entfernung zerstören.

Minen zerstören

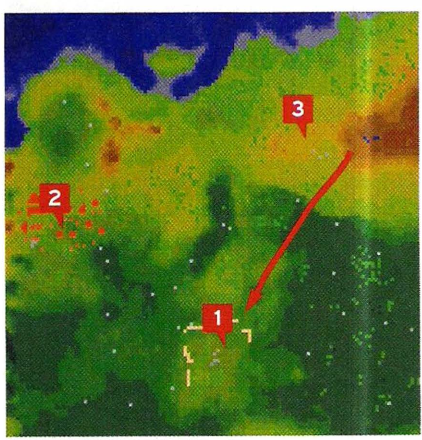
Reißen Sie in einer ersten Welle die Minen im Westen der Basis nieder. Später können Sie dort selbst Rohstoffe fördern, was Ihnen weitere 30.000 Credits einbringt.

Australien

Missionsziel: Zerstören Sie alle Gebäude der ED.

Die ED aus der Luft angreifen

Greifen Sie die Basis der ED (1) mit acht bis zehn Meteor-Flugzeugen mit MG-Bewaffnung an. Wenn die Luftabwehrpanzer das Feuer erwidern, ziehen Sie sich vorübergehend in die Basis der UCS (2) zurück. Wenn die UCS-Truppen die ED-Panzer zerstört haben, können Ihre Flugzeuge erneut vorrücken.





MISSIONSZIEL ERREICHT Unsere Luftwaffe hat Neos Hauptquartier ganz im Norden aufgespürt. Es gibt kaum Luftabwehr, so dass Sie es ohne Gegenwehr unter Beschuss nehmen können.

Produktionsstätten zerstören

Zerstören Sie zuerst die Waffenproduktion der ED, dann die Minen. Wenn Sie die Lasertürme ausgeschaltet haben, können auch Ihre Verbündeten aktiv am Kampf teilnehmen.

Erz fördern

Errichten Sie Transportmine und Versorgungsdepot in der Nähe des Landeplatzes (3). Nach Erfüllung Ihres Auftrags sollten Sie noch das restliche Erz in der ED-Basis fördern.

Mozambique

Missionsziel: Zerstören Sie die ED-Basis und Neos Hauptquartier.

Verteidigen Sie Ihre Basis

Zerstören Sie die Tunneleingänge bei (1) und sichern Sie Ihre Basis mit Guardians. Zusätzlich sollten Sie FANG und einige Moon-III-Einheiten bereithalten. Die Solarkraftwerke auf den umliegenden Bergen werden schnell von ED-Panzern zerstört. Bauen Sie bei Bedarf neue im Tal.

Wo ist das Hauptquartier?

Neos Unterstand befindet sich im Norden (3). Greifen Sie ihn mit zehn Meteor-III-Flugzeugen mit MG-Bewaffnung an und zerstören Sie ihn.

Wie zerstöre ich die ED-Basis?

In der ED-Basis eliminieren Sie dann zuerst die Baufahrzeuge sowie die zivilen und militärischen Produktionsstätten. Vergessen Sie auch die weiteren Tunneleingänge (2) nicht.

Alternative Vorgehensweise

Sollte es Ihren Flugzeugen an Feuerkraft mangeln, schalten Sie die Laserverteidigung im Osten der ED-Basis aus und rücken mit Ihren Bodeneinheiten vor.

Gebiet sichern

Bauen Sie Erztransportminen in der ED-Basis und an den mit (R) gekennzeichneten Stellen, ehe Sie die Mission beenden.

Rio de Janeiro (A)

Missionsziel: Bringen Sie Neo zur Strecke.

Wo finde ich Neo?

Er hält sich südlich Ihrer Startposition (1) unterhalb des Zuckerhuts (2) auf. Mit vier bis sechs Meteor-III-Flugzeugen können Sie diesen Auftrag erfüllen.

Lesotho (A)

Missionsziele: Drängen Sie die ED aus diesem Sektor. Zerstören Sie auch die Basis der UCS.

Ich kann die Startposition nicht halten

Ziehen Sie Ihre Einheiten in den Schutz der UCS-Basis (1) zurück und errichten Sie dort eine neue Landezone.

Wie greife ich die ED an?

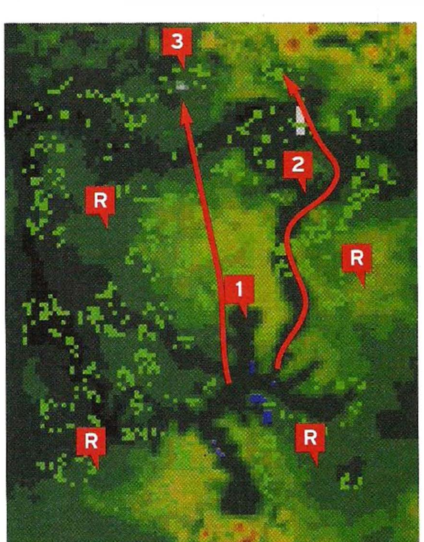
Greifen Sie die ED-Basis (2) im Osten mit acht bis zehn Meteor-III-Flugzeugen mit MGs an. Konzentrieren Sie sich dabei auf zivile und militärische Produktionsstätten sowie Minen.

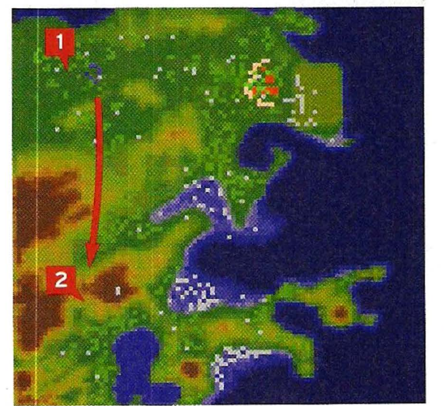
Die UCS wendet sich gegen Sie

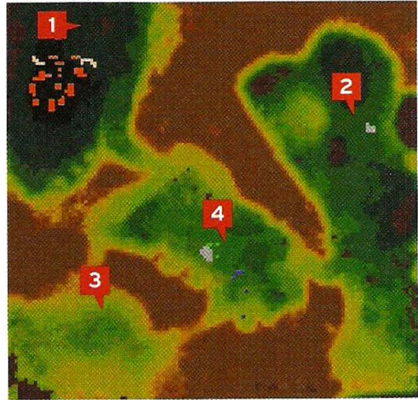
Sobald die UCS Ihnen in den Rücken fällt, bauen Sie im Süden (3) Ihre eigentliche Basis auf. Schützen Sie diese mit Guardians und Laserzäunen. Machen Sie anschließend die UCS-Basis aus der Luft verteidigungsunfähig. Dann können Sie die restlichen Gebäude mit Bodentruppen zerstören.

Alternative Vorgehensweise

Da Sie soeben von den verräterischen Absichten der UCS erfahren haben, können Sie natürlich schon zu Beginn







alle wichtigen UCS-Gebäude zerstören und gleich Ihre Basis auf den Trümmern der UCS aufbauen. Fair ist das natürlich nicht, aber schließlich sind es die Verbündeten, die einen Verrat an Ihnen planen.

Erz fördern

Bauen Sie die Erzvorkommen in der ED-Basis und im Zentrum der Karte (4) ab.

Variante (B) nach Grosse Seen

Rio de Janeiro (B)

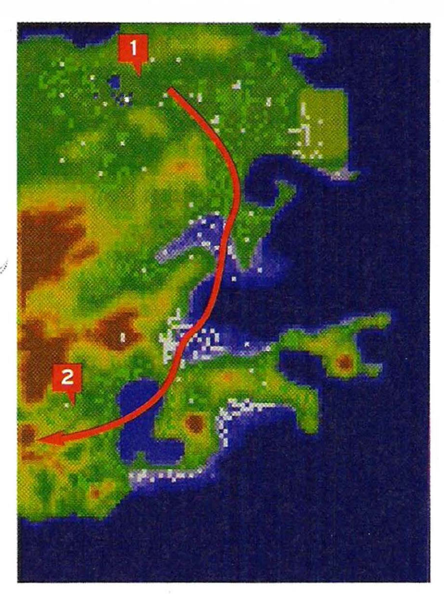
Missionsziel: Bringen Sie Neo zur UCS-Basis.

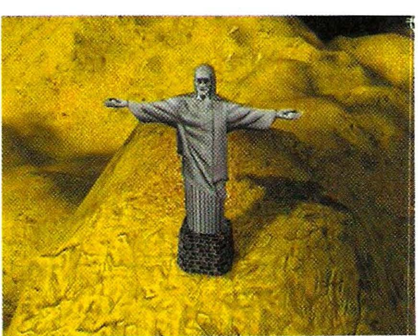
Eskorte zusammenstellen

Eskortieren Sie Neo mit den üblichen Veteranen-Einheiten von Ihrer Startposition (1) über den Wasserweg zur UCS-Basis (2).

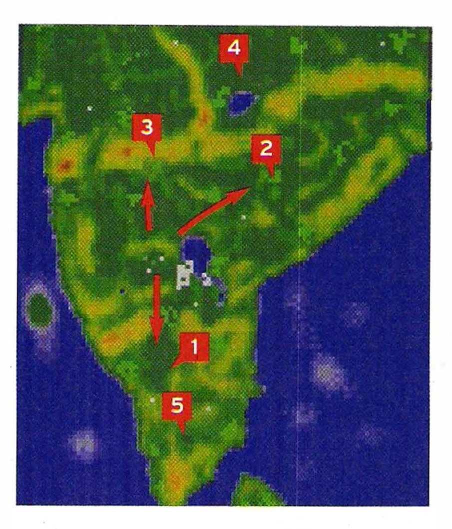
Truppen rekrutieren?

Nach Zerstörung aller Gebäude können Sie die verbliebenen UCS-Truppen in Ihre Armee aufnehmen. Allerdings werden die entsprechenden Credits dann auf Ihr Armeebudget angerechnet, so dass wir davon abraten.





UNTER DEM ZUCKERHUT Ganz in der Nähe des Wahrzeichens von Rio wartet Neo auf Sie.



Indien

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen im Wert von 50.000 Credits.

Ich kann mich gegen die ED nicht verteidigen

Bauen Sie sechs Meteor-Flugzeuge mit MG-Bewaffnung. Transferieren Sie diese zusammen mit dem Forschungsfahrzeug und mindestens acht Moon-III-Einheiten zum Missionsgebiet. Greifen Sie die ED-Panzerverbände im Süden (1), Nordosten (2) und Norden (3) unverzüglich aus der Luft an und vernichten Sie sie. Sie brauchen keine Luftverteidigung zu fürchten, müssen die Reihenfolge der Angriffe aber unbedingt einhalten. Eventuell müssen Sie Ihren Luftverband teilen und parallel vorgehen.

Habe ich jetzt Ruhe vor der ED?

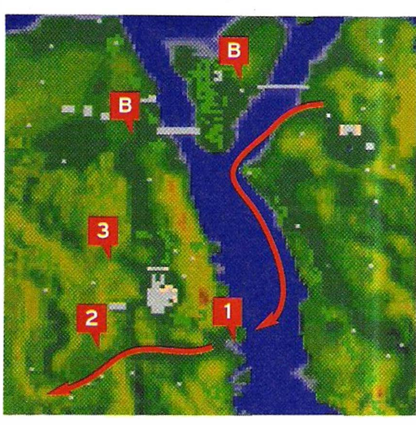
Beginnen Sie nun mit dem Basisbau. Errichten Sie insbesondere Laserzäune und mindestens zehn Guardians im Süden und Westen der Basis. Kurz vor Erfüllung des Missionsziels werden Sie von den Raketenpanzern aus (4) und (5) angegriffen. Wenn Sie die Stellung halten können, winken Ihnen weitere 50.000 Credits.

Ägypten

Missionsziel: Zerstören Sie die UCS-Basis

Wie gehe ich vor?

Rüsten Sie acht bis zehn Moon-III-Einheiten mit Energiewaffen aus und transferieren Sie sie zusammen mit FANG zur Mission. Konventionell ausgerüstete Einheiten sind hier von Nachteil, da sie keine Möglichkeit der Munitionsversorgung besitzen und es zu heftigen Kampfhandlungen kommen wird.



Wo greife ich an?

Greifen Sie die UCS vom Wasser her an (1). Nachdem der Widerstand dort gebrochen ist, marschieren Sie quer durch die Basis (2) bis zur südwestlichen Ecke der Karte. Sobald der etwas langsamere Neo die Basis erreicht, löst er die Selbstzerstörung aus.

Wie geht es weiter?

Räumen Sie die restlichen UCS-Gebäude (3) aus dem Weg. Vergessen Sie auch die Brückenbefestigungen (B) im Norden nicht.

Kongo

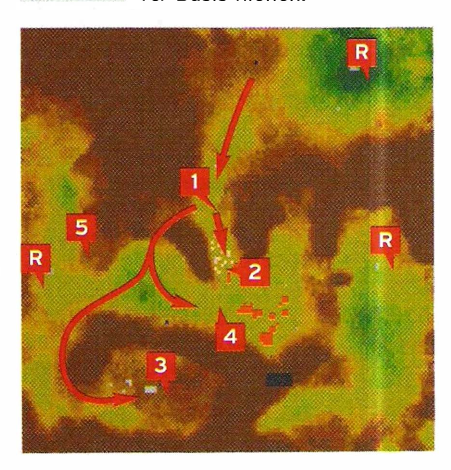
Missionsziel: Zerstören Sie die UCS-Basis.

Welche Truppen brauche ich?

Neben der üblichen Kampftruppe benötigen Sie noch mindestens vier Crater mit schweren Raketenwerfern.

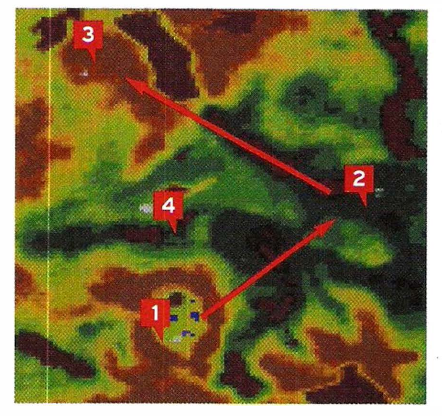
Brauche ich eine Basis?

Errichten Sie an der Landezone Energieversorgung, zwei Versorgungsdepots und zwei bis drei Guardians. Wagen Sie sich in der Bauphase nicht zu weit nach Süden vor, sonst werden Sie von angreifenden Mechs überrollt. Steht Ihre Verteidigung aber erst einmal, können Sie bei Bedarf immer in den Schutz Ihrer Basis fliehen.





STELLUNGSKRIEG Der Zugang zur UCS-Basis ist nur mit Ihren stärksten Waffen freizukämpfen.





SUPER-GAU! Die Kernkraftwerke der UCS sind nicht ganz ungefährlich und leicht angreifbar.

Der Angriff beginnt

Auf dem einzigen Weg nach Süden stoßen Sie auf zwei Verteidigungslinien (1) und (2) der UCS. Nehmen Sie diese aus sicherer Entfernung mit dem Forschungsfahrzeug unter Feuer. Platzieren Sie Ihre übrigen Einheiten in einigem Abstand dahinter. Macht der Feind einen Ausfall, lassen Sie FANG zurückfallen und nehmen die Mechs aus allen Rohren unter Feuer.

Wie erreiche ich die Ionenkanone?

FANG kann nun über einen Seitenpass zur Ionenkanone (3) gelangen. Diese ist Ihnen jedoch nicht von Nutzen, so dass Sie sich auch noch später darum kümmern können.

Der Angriff geht weiter

Sobald der Gegner Ihnen nur noch Reparaturdroiden entgegenschickt, haben Sie seine mobilen Kampftruppen zerrieben. Holen Sie die Crater an die Front und zerlegen Sie die Verteidigungsanlagen. Dies kann je nach Schwierigkeitsgrad einige Zeit dauern. Parallel dazu können Ihre leichteren Kampftruppen die UCS-Basis von Westen her (4) angreifen und auch den Außenposten (5) zerstören.

Erz fördern

Es gibt insgesamt drei Erzvorkommen (R) in dieser Mission, die Sie sich selbstverständlich sichern sollten.

Lesotho (B)

Missionsziel: Drängen Sie die UCS aus diesem Sektor. Zerstören Sie auch die Basis der ED.

Vertauschte Rollen

Dies ist das Missionsgebiet von Lesotho (A), nur dass die Rollen Ihres Verbündeten und Gegners vertauscht sind. Gehen Sie analog zur Parallelmission vor.

Peru

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen zum Beenden des Raumschiffbaus (maximal 100.000 Credits).

Verteidigung verstärken

Bauen Sie weitere Guardians im Westen (1) Ihrer Basis.

ED angreifen

Begegnen Sie der ED im Nordosten (2) mit zehn Meteor-III-Flugzeugen. Konzentrieren Sie sich wieder auf die Produktionsanlagen und Minen.

UCS bekämpfen

Ist dieser Gegner handlungsunfähig, greifen Sie die UCS im Nordwesten (3) mit der gleichen Taktik an.

Riesige Bodenschätze

Anschließend können Sie das Erzlager im Zentrum (4) ausbeuten. Auch in der ED-Basis werden Sie noch einige Credits fördern können.

Anden

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen zum Beenden des Raumschiffbaus (maximal 100.000 Credits).

Flanken schützen, Angriff vorbereiten

Errichten Sie weitere Guardians im Osten der Basis (1). Rüsten Sie diese wie auch Ihr Hauptquartier zusätzlich mit E-Geschützen aus. Die südliche Flanke (2) schützen je fünf Crater und Crusher mit E-Geschütz und Raketen oder MG. Bauen Sie vier Wetterstationen.

Hit-and-Run-Angriff

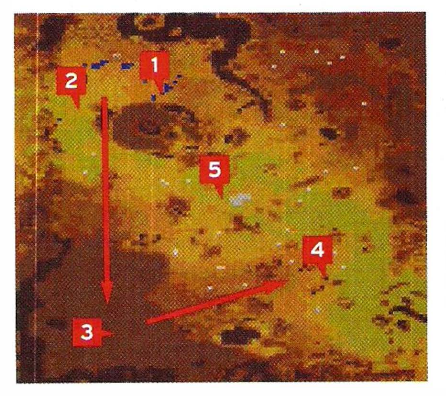
Stoßen Sie mit zehn Meteor-Flugzeugen zur UCS-Basis ganz im Süden (3) vor. Die Gebäude der Basis liegen so weit auseinander, dass es Ihnen mit einer Hit-and-Run-Taktik gelingen sollte, alle wichtigen Produktionsstätten ohne große eigene Verluste zu zerstören.

Meteoritensturm initiieren

Wenn die Wetterstationen aufgeladen sind, überfliegen Sie die ED-Basis im Osten (4) und erkunden die Produktionsstätten. Gegen diese setzen Sie dann Meteoritenstürme ein.

Erz schürfen

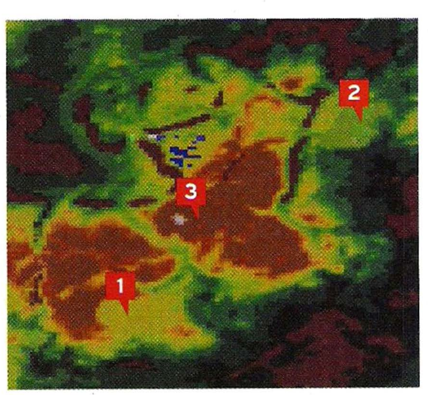
Jetzt können Sie sich der Erzförderung bei (5) widmen.



Amazonien

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen zum Beenden des Raumschiffbaus (maximal 100.000 Credits).

Sie haben Ihr Raumschiff immer noch nicht fertig? Dann wird es aber höchste Zeit! Wie Sie ED (1) und UCS (2) daran hindern, sich die Ressourcen bei (3) unter den Nagel zu reißen, wissen Sie ja aus den vorherigen Missionen. Guten Flug!



United Civilized States (UCS)

Ural

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen im Wert von 20.000 Credits.

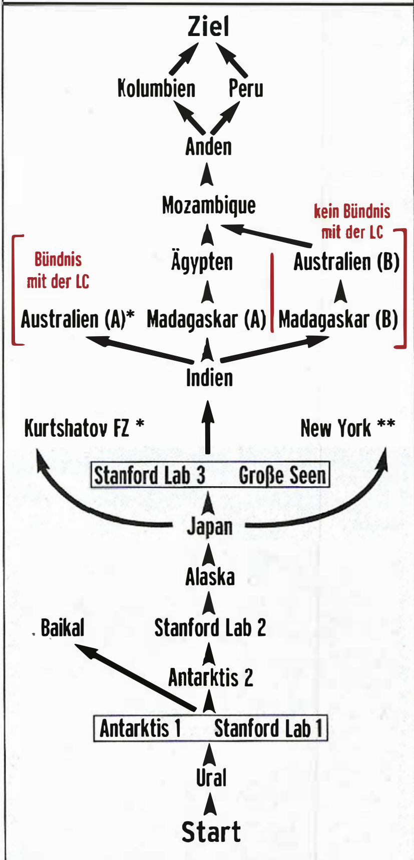
Wie gehe ich vor? Fliegen Sie fünf Erntefahrzeuge ein. Im Norden stoßen Sie auf Erzvorkommen. Errichten Sie ein Kraftwerk und eine Transportraffinerie.

Wann werde ich angegriffen? Das Verhalten der ED ist zufallsgesteuert. Wenn Sie sich nur in Ihrer Basis aufhalten, haben Sie gute Chancen, dass die ED Sie völlig in Ruhe lässt. Wollen Sie auf Nummer sicher gehen, so versperren Sie den nördlichen und südlichen Zugang mit Mauern und Gräben.

Wann ziehe ich mich zurück? Sie nehmen alle Ressourcen, die Sie kriegen können und verlassen erst dann das Missionsgebiet.

UCS-Kampagne

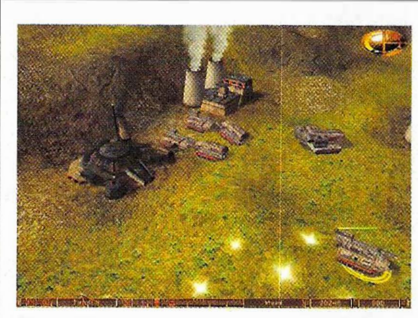
Hier sehen Sie den verzweigten Missionsbaum der UCS-Kampagne.



Alle Missionen in Kästen müssen gespielt werden, um voranzuschreiten
* Bonusmission nach erfolgreichem Abschluss der Vorgängermission
** Bonusmission nach einer Niederlage in der Vorgängermission

Allgemeine Tipps zur UCS

Alles Wissenswerte um die Rohstofferntе, Waffenhandhabung und die Konstruktion neuer Einheiten bei der UCS erfahren Sie in unseren Allgemeinen Spieletipps.



SO NICHT! Mine und Erzfeld liegen nebeneinander, das Kraftwerk versperrt aber den Zugang.

Eine Raffinerie in der Nähe eines Erzfeldes beschäftigt bis zu fünf Ernter. Ist die Raffinerie weiter entfernt, kann Sie auch von mehr Erntern beliefert werden, ohne dass es zu Verzögerungen kommt.

Achten Sie aber darauf, dass die Entfernung zwischen Erzfeld und Mine minimal ist. Bei weit von der Basis entfernten Ressourcenvorkommen lohnt es sich, einen Außenposten mit Energieversorgung und Raffinerie zu errichten. Später können Sie auch Teleporter einsetzen.

Um aus einem gesicherten Missionsgebiet mit Erz versorgt zu werden, müssen Sie mindestens einen Ernter pro Erzfeld einsetzen.

In vielen Missionen müssen Sie nur eine gewisse Menge Erz fördern. Machen Sie in diesen Fällen die Zugänge zur Basis durch Gräben und Mauern für feindliche Einheiten möglichst unpassierbar. Stellen Sie dahinter Abwehrtürme bzw. Festungen auf.

Die wichtigsten Chassis sind Gargoil (hier lohnt sich die Ausbaustufe III), Panther (ebenfalls 3. Ausbaustufe) und Jaguar (2. Ausbaustufe). Beachten Sie, dass Sie für den Panther zunächst schwere Waffentypen erforschen müssen. Die größte Schadenswirkung erzielen Sie dann beim Einsatz eines schweren Plasmageschützes, auf das Sie noch ein MG montieren. Bei freier Wahl des zweiten Waffenslots verfügt der Panther damit über drei Waffen, die er gegen Luft und Bodenziele einsetzen kann.

Reparatureinheiten können neben Fahrzeugen und Gebäuden auch gelandete Flugzeuge wieder einsatzfähig machen.

Die konventionellen Waffen MG und Rakete sind in etwa gleich gut. Raketen richten zwar mehr Schaden an und besitzen die größere Reichweite, treffen dafür schnelle Ziele nur sehr unzuverlässig und müssen häufiger nachgeladen werden. Suchen Sie sich Ihren Lieblings-Typ aus und erforschen Sie für diesen nach und nach die Upgrades.

Granatwerfer können nur gegen Bodenziele eingesetzt werden. Vernachlässigen Sie die Forschung auf diesem Gebiet und setzen Sie später auf die wesentlich stärkere Plasmatechnologie.

Für die Flugzeuge vom Typ Gargoil ist das Doppel-MG die erste Wahl. Ihre Flugzeuge werden oft weit von der Basis entfernt hinter den feindlichen Linien operieren, so dass Sie auf ein Waffensystem mit größtmöglichem Munitionsvorrat angewiesen sind

---

Seien Sie auf Luftangriffe des Gegners vorbereitet. Rüsten Sie daher die Hälfte der Waffenslots Ihrer Gebäude mit MGs oder Raketenwerfern aus, die andere Hälfte mit Plasmawaffen.

Die Schildtechnologie müssen Sie so schnell wie möglich erforschen, um sich gegen die Laserwaffen der ED und die Elektrowaffen der LC schützen zu können.

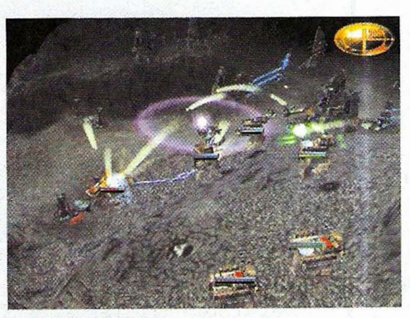
Es macht durchaus Sinn, auch Ihre Abwehrgebäude mit Schilden auszurüsten.

Da die ED sehr verwundbar bei Angriffen aus der Luft ist, sollten Sie diese mit Gargoils angreifen.

Die LC können Sie dagegen meist nur unter Einsatz Ihrer stärksten Mechs in die Knie zwingen. Wie die ED wird auch die LC versuchen, zerstörte Gebäude schnell wieder aufzubauen. Vernichten Sie daher eine Basis immer komplett, ehe Sie Ihre Einheiten zurückziehen.



LUFTHERRSCHAFT ERRINGEN ED-Basen sind oft nur unzureichend gegen Luftangriffe geschützt.



LAST ACTION HERO Greifen Sie die Basen der Lunar Corporation nur mit den stärksten Mechs an.

Stanford Lab 1

Missionsziel: Testen Sie neue Technologien.

Der Test ist ein totaler Fehlschlag

Tunnel- und Teleporter-Technologie stehen Ihnen erst später zur Verfügung.

Antarktis 1

Missionsziel: Halten Sie den Angriffen der ED zwei Tage lang stand.

Wo ist der Gegner und wann beginnt der Angriff?

Schon nach kurzer Zeit setzen sich Panzer von der ED-Basis (1) aus in Marsch. Erwarten Sie die Angriffe daher von Südwesten.

Wie soll ich mich verteidigen?

Ziehen Sie Ihre Einheiten von den Außenposten im Süden (A) zur Basis (B) zurück. Errichten Sie Mauern und Türme im Süden der Basis, platzieren Sie die Mechs dahinter. Zum Ausheben von Gräben bleibt Ihnen keine Zeit.

Was muss ich sonst noch beachten?

Fördern Sie Erz und bauen Sie weitere Mechs. Während der Angriffe wird Ihr Mammut ständig damit beschäftigt sein, zerstörte Türme zu ersetzen und Mauern zu verstärken. Verhindern Sie das Eindringen gegnerischer Panzer in Ihre Basis, da Ihre Zivilfahrzeuge die bevorzugten Ziele des Gegners sind.

Wann muss ich mich zurückziehen?

Bald nach Ablauf des Ultimatums schickt die ED weitere Panzerverbände aus dem Osten (2) gegen Ihre Basis.

Geben Sie die Verteidigung auf, verladen Sie alle Einheiten und beenden Sie die Mission.

Antarktis 2

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen im Wert von 20.000 Credits.

Fördern Sie Erz und finden Sie neue Ressourcen

Bauen Sie das Erz an der Startposition (1) ab, während Sie zehn Mechs aus der Heimatbasis einfliegen. Wählen Sie das MG als Bewaffnung. Bewegen Sie sich zum Erzfeld im Westen (2), vermeiden Sie aber den Kontakt mit der ED-Basis (3).

Bauen Sie eine neue Basis auf

Errichten Sie Kraftwerk, Versorgungsdepot, Landezone und Transportmine. Die Zugänge im Norden und Osten können Sie mit Gräben und Türmen weitgehend unpassierbar machen.

Geben Sie die alte Basis auf

Sind die Ressourcen an Ihrer Startposition erschöpft, sollten Sie diese aufgeben und alle Einheiten zur neuen Basis bewegen.

Wehren Sie alle Angriffe ab

Nachdem die ED Ihre alte Basis zerstört hat, werden Sie an Ihrer neuen Position angegriffen. Halten Sie die Stellung, bis Sie das Erzvorkommen vollständig abgebaut haben.

Stanford Lab 2

Missionsziel: Testen Sie neue Technologien.

Graben Sie einen Tunnel

Nach dem Fehlschlag des Teleporter-Tests setzen Sie einen Mammut erstmalig zum Tunnelbau ein.

Baikal

Missionsziel: Reaktivieren Sie die Mechs und zerstören Sie die Basis der ED.

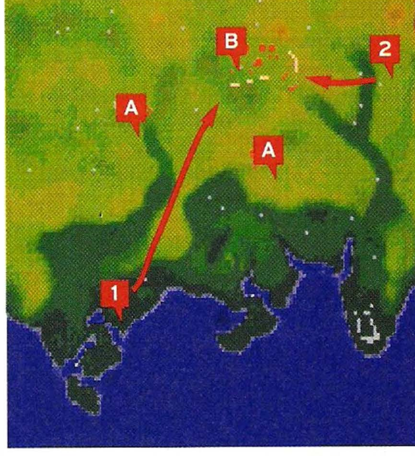
Sammeln Sie Ihre Truppen und verteidigen Sie sich

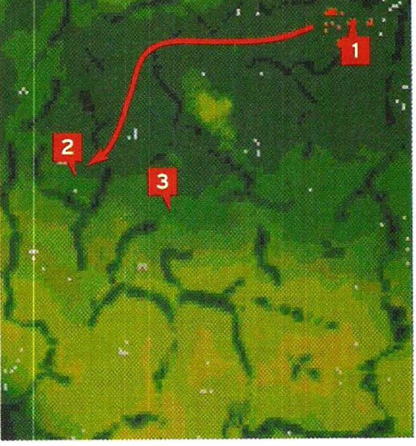
Fliegen Sie zehn zusätzliche Mechs ein und errichten Sie neben dem Erzfeld (1) Ihre Basis. Die Mechs in der ED-Basis sind Ihnen leider nicht von Nutzen.

Die Erzförderung ist am wichtigsten

Sie sollten sich zunächst damit begnügen, Ihre Basis zu verteidigen. Sie können Erz im Wert von 50.000 Credits abbauen.

Sind die Ressourcen erschöpft, sollten Sie die Mission durch Zerstören der eigenen Einheiten beenden.



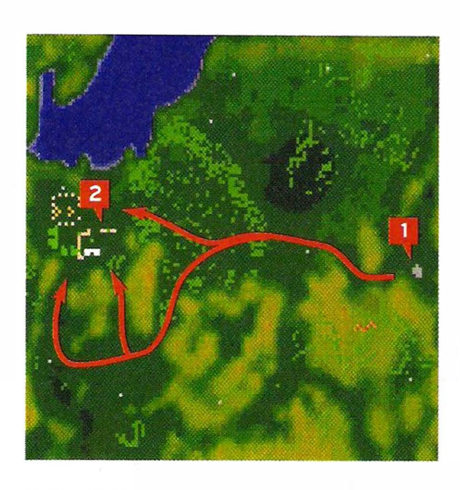




DAS IST DREIST! Mitten im Schlachtgetümmel schickt die ED ein Baufahrzeug los. Ohne Skrupel errichtet es eine Mine auf Ihrem Erzfeld.



POINT OF NO RETURN Da die ED-Basis im Westen gut verteidigt wird, sollten Sie Vorsicht walten lassen. Außerdem werden neue Truppen produziert.



Das Missionsziel kann nicht erfüllt werden

Ein Fehlschlag der Mission ist für den weiteren Ablauf der Kampagne sozusagen fest eingeplant. In der leichtesten Schwierigkeitsstufe haben Sie eventuell die Chance, die massiv befestigte ED-Basis im Westen (2) einzunehmen. Sie müssen Ihr Armeebudget voll ausschöpfen und auch einige zivile Reparatureinheiten produzieren. Greifen Sie gleichzeitig von Osten und Süden in einer Zangenbewegung an. Ziehen Sie sich jeweils zurück und reparieren Sie Ihre Einheiten, wenn das gegnerische Feuer zu stark wird.

Alaska

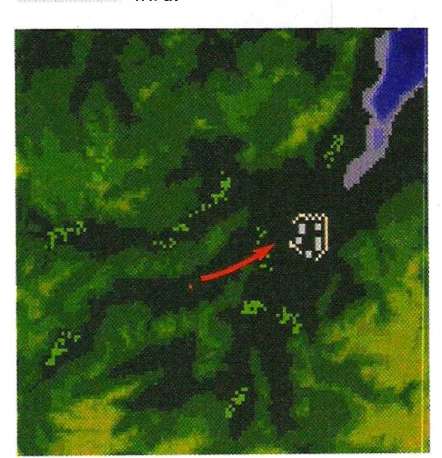
Missionsziel: Eliminieren Sie alle Einheiten der ED.

Setzen Sie Ihre Luftwaffe ein

Transferieren Sie sechs bis acht Gargoils ins Missionsgebiet und schalten Sie die Panzer der ED aus.

Wozu sind die Artefakte gut?

In Ihrer Basis und an verschiedenen Stellen der Karte können Sie Artefakte finden. Es handelt sich um Munition, die von Ihren Flugzeugen nicht aufgenommen werden kann, aber auch nicht benötigt wird.



Japan

Missionsziel: Finden Sie die gestohlenen Pläne und zerstören Sie die Basis der Hacker.

Wo liegt Neos Hauptquartier?

Neo hält sich von Ihrer südlichen Startposition (1) aus gesehen genau im Norden (2) auf.

Bauen Sie eine Verteidigung auf und bereiten Sie den Angriff vor

Transferieren Sie einen Mammut und mindestens neun Gargoils ins Missionsgebiet. Errichten Sie große Abwehrtürme um die Landezone (1) und bauen Sie Energie- und Munitionsversorgung auf.

Führen Sie den Angriff schrittweise aus

Umfliegen Sie mit den Gargoils den direkten Nachbarn im Norden (4) und stoßen Sie zu Neo (2) vor. Zerstören Sie alle Gebäude außer Neos Hauptquartier und die Forschungsstation. Gleich daneben im Nordwesten (3) befindet sich eine ED-Basis. Eliminieren Sie hier zivile und militärische Produktionsstätten.

Bergen Sie die Pläne

Sie können nun gefahrlos vor dem Hauptquartier (2) landen und die Konstruktionspläne bergen.

Die Zerstörung des Hauptquartiers hat Konsequenzen

Unmittelbar nach der Zerstörung der Forschungsstation und/oder des Hauptquartiers laufen Ihre Einheiten zur ED über. Schießen Sie daher beide Gebäude zunächst nur sturmreif und verladen Sie alle Einheiten bis auf wenige Gargoils in den Transporter. Idealerweise zerstören Sie nun beide Gebäude innerhalb von zwei bis drei Sekunden und Sie verlieren damit lediglich die am Angriff beteiligten Flugzeuge.



Was soll ich sonst noch tun?

Sie können zwei Ressourcenfelder (R) in der Nähe der südlichen Landezone ausbeuten. Rechnen Sie allerdings mit Angriffen Ihres nördlichen Nachbarn (4) zu Lande und aus der Luft.

Kurtshatov FZ

[Bonusmission nach einem Sieg in Japan]

Missionsziel: Aktivieren Sie die Prototypen und zerstören Sie die ED-Basen.

Bereiten Sie den Angriff vor

Bewegen Sie die Spider zur ersten ED-Basis (1). Sobald Sie Feindkontakt haben, ist Ihre Landezone betriebsbereit. Ziehen Sie die Spider wieder zurück und fliegen Sie zehn Gargoils ein. Zerstören Sie alle wichtigen Einrichtungen der gegnerischen Basen (1), (2) und (3) aus der Luft.

Erkunden Sie den Standort der Prototypen

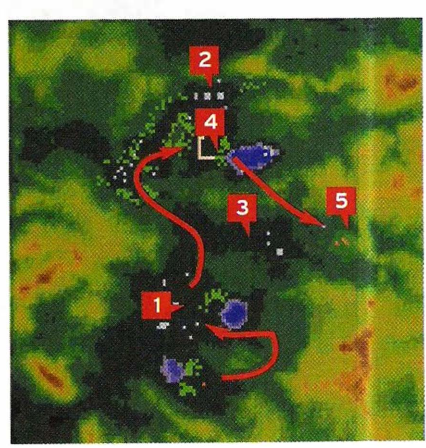
Die Prototypen finden Sie bei (5). Vor deren Einsatz müssen Sie allerdings ein Artefakt bergen.

Suchen Sie das Artefakt

Bewegen Sie die Spider zum Tunneleingang (4) und unterirdisch bis zu einer Position genau unterhalb der Prototypen (5). Dort finden Sie das Artefakt, das Ihnen die Kontrolle über die Grizzlies gibt.



KABOOM! Die Feuerkraft der neuen Einheiten können Sie gut gegen die Basen der ED einsetzen.



Zerstören Sie alle ED-Basen

Mit Grizzlies und Luftunterstützung können Sie die ED aus dem Sektor vertreiben. Die Grizzlies nehmen Sie selbstverständlich zur Heimatbasis mit.

New York

[Bonusmission nach einer Niederlage in Japan]

Missionsziel: Verteidigen Sie die Produktionsstätten der UCS.

Das Missionsziel ist nicht zu erfüllen

Sie haben die Japan-Mission nicht erfolgreich abschließen können und werden auch diesmal kein Glück haben. Die Grizzlies der ED können Sie mit den zur Verfügung stehenden Einheiten nicht aufhalten.

Stanford Lab 3

Missionsziel: Teleportieren Sie einen Mech.

Testen Sie die Teleporter

Nach dem erfolgreichen Test steht Ihnen die Teleporter-Technologie in den folgenden Missionen zur Verfügung.

Große Seen

Missionsziel: Zerstören Sie die Basis der LC.

Stärken Sie die Verteidigung

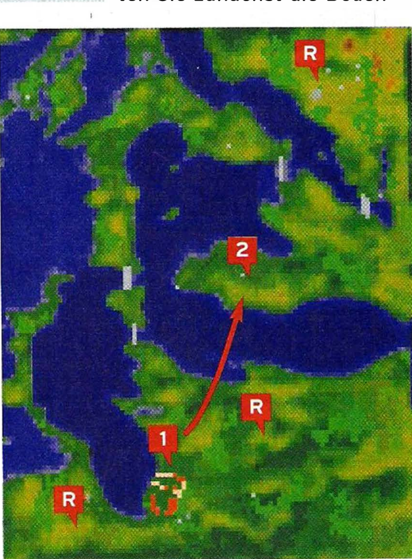
Errichten Sie weitere Kraftwerke und bauen Sie große Abwehrtürme am nördlichen Zugang (1) zu Ihrer Basis.

Fördern Sie Erz

Gleich im Osten stoßen Sie auf ergiebige Erzvorkommen.

Greifen Sie aus der Luft an

Mit acht bis zehn Gargoils der 3. Ausbaustufe können Sie die LC-Basis im Norden (2) angreifen. Meiden Sie dabei das Abwehrfeuer der Verteidigungsanlagen und schalten Sie zunächst die Boden- und Lufteinheiten aus. Reparieren Sie angeschlagene Flugzeuge und greifen Sie dann die Gebäude an.



Die LC kapituliert

Nachdem Sie einige Basisgebäude zerstört haben, gibt die LC auf.

Finden Sie weitere Erzvorkommen

An den mit (R) gekennzeichneten Stellen sollten Sie Energieversorgung und Erztransportraffinerie errichten. Beginnen Sie mit dem Abbau der Ressourcen und Sie erhalten 350.000 Credits für den Raumschiffbau.

Indien

Missionsziel: Schützen Sie die Unterhändler und eskortieren Sie sie zur LC Basis (Variante A).

Alternative: Wird der Botschafter der LC getötet, geht es mit Variante B weiter.

Erfüllen Sie das Missionsziel

Setzen Sie alles daran, den Botschafter der LC sicher zu seiner Basis zu geleiten. Der weitere Verlauf der Kampagne ist in diesem Fall wesentlich einfacher.

Bewachen Sie den Verhandlungsort

Positionieren Sie Ihre Spider nördlich der beiden Botschafter (1). Wehren Sie die Angriffe der ED ab, rücken Sie aber nicht weiter vor.

Stellen Sie die Munitionsversorgung sicher

Errichten Sie Energie- und Munitionsversorgung in der Nähe der Landezone.

Transferieren Sie Flugzeuge

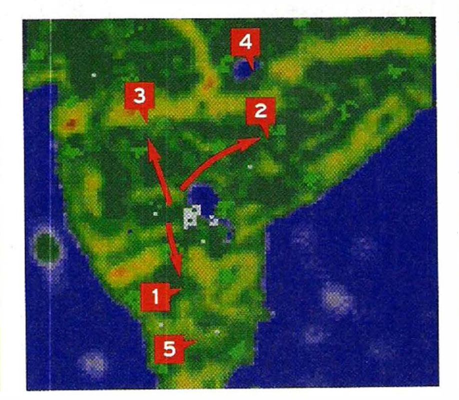
Zerstören Sie alle ED-Einrichtungen entlang des Weges zur LC-Basis (2) mit acht bis zehn Gargoils.

Geleiten Sie den Botschafter zur LC-Basis

Erst dann kann der Botschafter der LC gefahrlos zu seiner Basis gelangen.

Fördern Sie Erz

Nachdem Sie das Gebiet gesichert haben, winken Ihnen weitere 100.000 Credits.



Variante (A): Allianz mit der LC

Australien (A)

[Bonusmission nach einem Sieg in Indien]

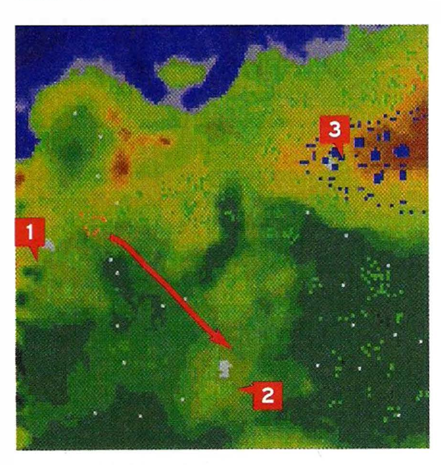
Missionsziel: Zerstören Sie gemeinsam mit der LC die Basis der ED.

Greifen Sie die ED an

Transferieren Sie zehn Gargoil-Flugzeuge und attackieren Sie die Basis der ED im Südosten (2). Nach kurzer Zeit erhalten Sie Unterstützung von der LC.

Fördern Sie Erz

Neben den Ressourcen nahe Ihrer Landezone (1) können Sie Erz in der ED-Basis (2) und in der Basis der LC (3) im Gesamtwert von 200.000 Credits fördern.

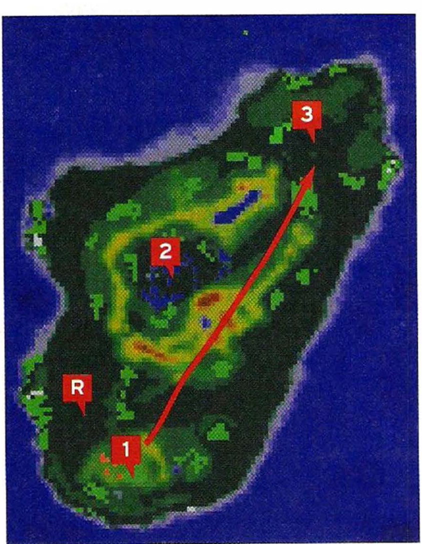


Madagaskar (A)

Missionsziel: Verteidigen Sie die Basis der LC und zerstören Sie die Basis der ED.

Setzen Sie auf Ihre Luftwaffe

Greifen Sie die Basis der ED (3) im Norden mit zehn Gargoil-Flugzeugen an. Unterstützung erhalten Sie von der verbündeten LC.





ALLES GUTE KOMMT VON OBEN Ihre Luftwaffe sorgt dafür, dass die ED das Gebiet räumen muss.

Finden Sie den Artefakt

Nachdem Sie die ED eliminiert haben, stellt Ihnen die LC die Schildtechnologie zur Verfügung. Betreten Sie dazu mit einer Einheit das Tunnelsystem unter der LC-Basis (2) über den Tunneleingang nahe Ihrer Landezone (1).

Sichern Sie das Gebiet

Vor dem Beenden der Mission können Sie Erntefahrzeuge zu den Ressourcenfeldern im Westen Ihrer Landezone (R) sowie in der LC- und ED-Basis schicken.

Erforschen Sie die neue Technologie

Geben Sie Ihren Forschern unverzüglich den Auftrag, Schildgeneratoren für Ihre Einheiten zu entwickeln.

Ägypten

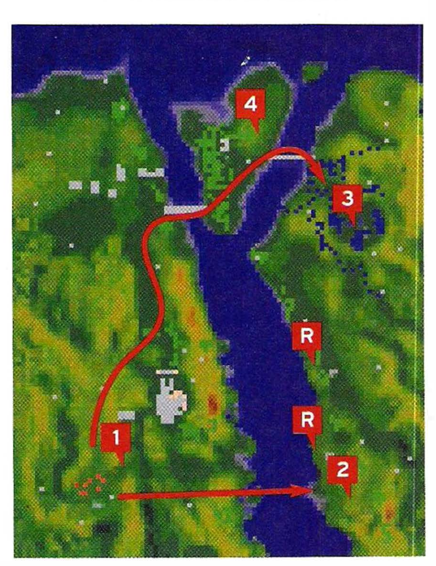
Missionsziel: Eliminieren Sie ED und LC.

Die Missionsbeschreibung ist falsch

Achtung! Um die Mission erfolgreich abzuschließen, müssen Sie entgegen der Einsatzbesprechung auch die LC aus diesem Sektor vertreiben.

Greifen Sie die ED aus der Luft an

Fliegen Sie mit acht bis zehn Gargoils zur Basis der ED (2) östlich des Nils. Konzentrieren Sie sich auf die Luftwaffe der ED und die Waffenproduktion. Die restlichen Gebäude zerstört dann die LC für Sie.



Schützen Sie die Basis

Errichten Sie Verteidigungsanlagen am nordöstlichen Zugang (1) und beginnen Sie mit der Erzförderung. Bauen Sie zivile und militärische Produktionsstätten auf.

Neo untergräbt das Bündnis mit der LC

Nach 15 Stunden laufen alle Ihre Einheiten zu Neo und der ED über. Verladen Sie Ihre Flugzeuge vorher in den Transporter.

Die LC kündigt die Allianz auf

Wenig später erklärt Ihnen die LC offiziell den Krieg und greift Ihre Basis an.

Beuten Sie Ressourcen aus

Wenn Sie den ersten Ansturm der LC abgewehrt haben, können Sie die beiden Erzfelder im Osten (R) mit flugfähigen Erntern ausbeuten und bis zu 200.000 Credits erzielen. Die LC lässt Sie dabei weitgehend unbehelligt.

Produzieren Sie Mechs

Konstruieren Sie acht bis zehn Panther III mit schwerer Plasmakanone und MG-Bewaffnung. Darüber hinaus sind vier Reparatureinheiten und die drei Grizzlies aus der Kurshatov-Bonusmission von Vorteil.

Greifen Sie die LC an

Mit dieser Armee können Sie die LC (3) auf dem Landweg angreifen. Spielen Sie die große Reichweite der Grizzlies und die enorme Feuerkraft der Plasmawaffen gegen die Guardians aus.

Sichern Sie das Gebiet

Ist die LC besiegt, können Sie auch im Norden (4) Erz im Wert von 50.000 Credits fördern.

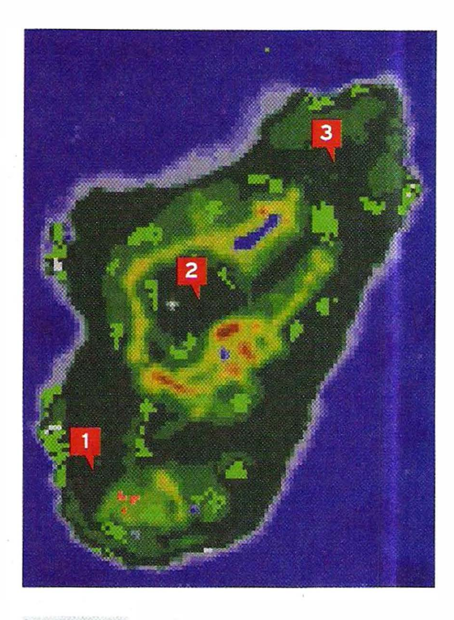
Variante (B): keine Allianz mit der LC

Madagaskar (B)

Missionsziel: Bergen Sie die Pläne für den Schildgenerator.

Das Missionsziel ist nahezu unerfüllbar

Die zu bergenden Pläne befinden sich in einem Tunnelsystem unter der LC-Basis (2). Von außen können Sie nicht in dieses System eindringen, sie müssen einen Tunneleingang innerhalb der LC-Basis errichten. Ein Angriff erscheint aber nicht ratsam, da die LC starke Verteidigungsanlagen besitzt und zerstörte Gebäude unverzüglich neu aufbaut.



Die Schilde können erforscht werden

Eine direkte Konfrontation mit der LC ist nicht nötig, da Sie die Schild-Technologie auch ohne Artefakt von Beginn der Mission an erforschen können.

Fördern Sie Ressourcen

Machen Sie das Beste aus der Situation und errichten Sie eine Basis neben dem westlichen Erzfeld (1). Verteidigen Sie sich gegen LC (2) und ED (3), bis die Rohstoffe erschöpft sind.

Australien (B)

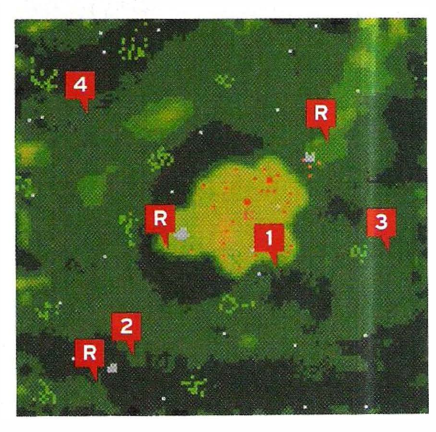
Missionsziel: Verteidigen Sie sich gegen die Angriffe der ED und drängen Sie die ED aus diesem Sektor.

Sichern Sie die Basis

Ihre Basis liegt auf einem Hochplateau, zu dem es nur ein Zugang im Süden gibt (1). Konzentrieren Sie Ihre Verteidigung an dieser Stelle.

Gehen Sie selber in die Offensive

Mit zehn Gargoils können Sie die Hauptbasis der ED im Südwesten (2) angreifen. Weitere Stützpunkte unterhält die ED im Osten (3) und Nordwesten (4).



Neo übernimmt die Kontrolle

Nach 15 Stunden laufen alle Ihre Einheiten zur ED über. Verladen Sie die Gargoils vorher in den Transporter und errichten Sie eine zivile Produktionsstätte.

Eliminieren Sie die ED

Anschließend zerstören Sie die restlichen Gebäude und Einheiten der ED mit Ihrer Luftwaffe. Sie müssen auch Ihre ehemaligen Einheiten eliminieren, die nun Neos Kontrolle unterstehen.

Fördern Sie Erz

Sobald die ED besiegt ist, können Sie Rohstoffe (R) im Wert von 250.000 Credits ausbeuten. Bei den weiter entfernten Erzfeldern setzen Sie flugfähige Erntefahrzeuge oder die Teleporter-Technologie ein.

Mozambique

Missionsziel: Eliminieren Sie Neo und schalten Sie alle ED-Einheiten aus.

Finden Sie Neo

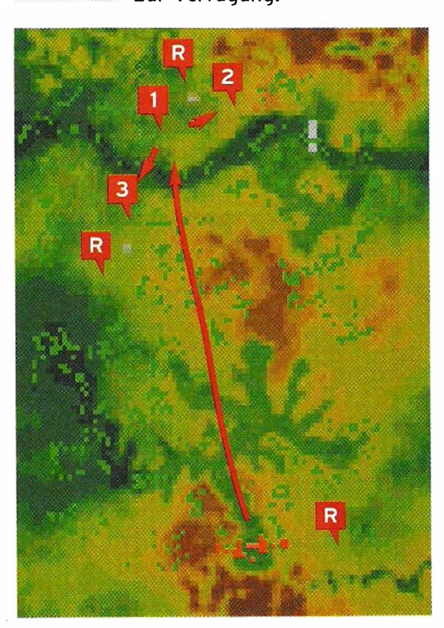
Sein Hauptquartier liegt im Norden (1). Östlich (2) und südlich (3) davon unterhält die ED Basen.

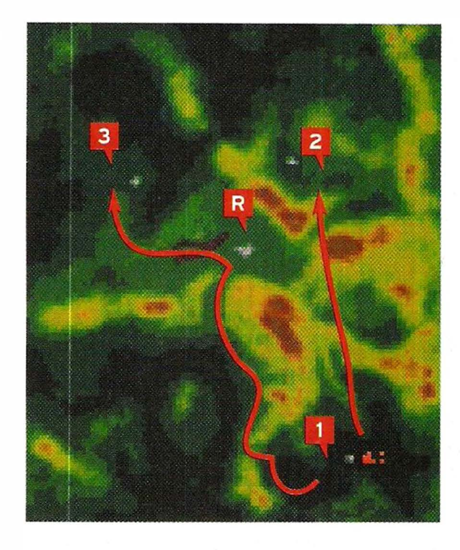
Zerstören Sie alle Gebäude

Mit Ihren Luftstreitkräften können Sie Neos Kommandozentrale und die beiden ED-Basen zerstören. Pro Basis müssen Sie zwei militärische und ein ziviles Produktionszentrum sowie ein Baufahrzeug ausschalten, um die ED handlungsunfähig zu machen.

Fördern Sie Erz

Anschließend stehen Ihnen Erzvorkommen (R) im Umfang von 200.000 Credits zur Verfügung.





Anden

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen zum Beenden des Raumschiffbaus (maximal 100.000 Credits).

Setzen Sie die Luftwaffe ein

Greifen Sie die ED im Norden (2) unverzüglich mit zehn Flugzeugen an. Scheuen Sie keine Verluste und zerstören Sie alle Produktionsstätten in dieser Basis.

Verteidigen Sie sich

Gegen die Angriffe der LC (3) müssen Sie Ihre Basis im Westen (1) mit Türmen und Festungen sichern. Starten Sie dann die Erzgewinnung in Ihrer Basis (80.000 Credits).

Verhindern Sie eine Expansion der LC

Patrouillieren Sie regelmäßig über dem Erzvorkommen (R) im Zentrum und zerstören Sie etwaige Erztransportminen. Wenn die LC keine neuen Bodenschätze fördern kann, wird Sie im Laufe der Zeit inaktiv.

Vernichten Sie die LC

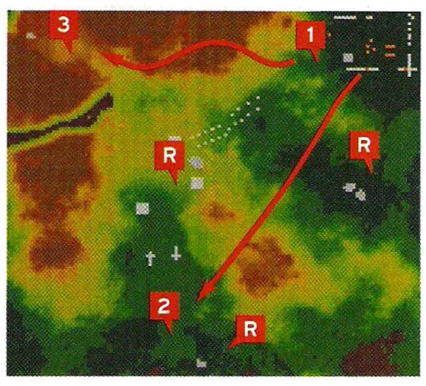
Mit acht Jaguaren der Ausbaustufe II können Sie dann die Basis der LC (3) in Schutt und Asche legen. Verwenden Sie Schweres Plasmageschütz und zweifaches Doppel-MG als Bewaffnung.

Schürfen Sie Erz

Errichten Sie Kraftwerke und Erztransportraffinerien im Zentrum (R) der Karte (200.000 Credits) sowie in der ehemaligen ED-Basis (70.000 Credits) und beginnen Sie mit dem Transfer von Erz in die Heimatbasis.

Peru

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen zum Beenden des Raumschiffbaus (maximal 100.000 Credits).



Verteidigen Sie Ihre Basis

Fliegen Sie die acht Jaguar-II-Einheiten aus der vorigen Mission ein und halten Sie die Stellung, bis Sie die Basis mit Türmen und Festungen gesichert haben. Die Gegner greifen vor allem von Westen her an (1).

Schalten Sie die ED aus

Transferieren Sie zehn Gargoils ins Missionsgebiet und zerstören Sie die Basis der ED im Südwesten (2).

Greifen Sie die LC an

Die Basis der LC im Westen (3) attackieren Sie anschließend mit den Jaguars. Führen Sie auch einige Reparaturdroiden mit.

Treiben Sie den Raumschiffbau voran

Wenn Sie das Gebiet gesichert haben, können Sie die Erzfelder (R) ausbeuten und Rohstoffe im Wert von 300.000 Credits fördern.

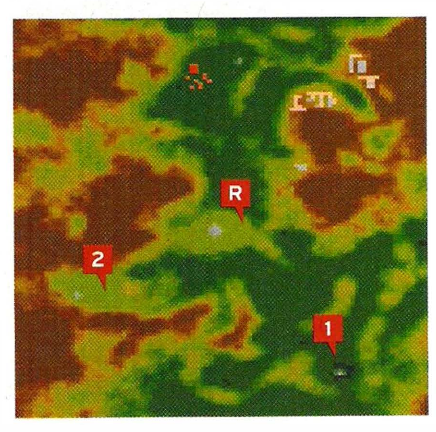
Kolumbien

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen zum Beenden des Raumschiffbaus (maximal 100.000 Credits).

Setzen Sie auf altbewährte Taktik

Gehen Sie wie in der Peru-Mission mit Flugzeugen gegen die ED (1) und Jaguaren gegen die LC (2) vor. Dann können Sie das Erz im Zentrum (R) fördern und das Evakuierungsschiff fertig stellen.

Andreas Krumme



Theme Park World

An einem Tag zum Disney-Park – unsere Spieletipps zeigen Ihnen, wie Ihr Freizeitpark ein Erfolg wird.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Bullfrog** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **19. November 99** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

Welche Attraktionen soll ich bauen? Wie organisiere ich meinen Park? In unseren allgemeinen Tipps zum Freizeitpark-Simulator von Maxis zeigen wir Ihnen, wie Sie den Besuchern möglichst effektiv das Geld aus der Tasche ziehen.

Der Einstieg

Wie erlerne ich das Spiel am schnellsten?

Zunächst sollten Sie das Spiel im Aktionsmodus bestreiten, da dieser eine ideale Einstiegshilfe bietet. Hierbei werden Sie erst einmal behutsam mit der Komplexität des Gebäudebaus und des Personalkontingents vertraut gemacht, wobei weitere Funktionen wie die Forschung automatisch ablaufen. Spielen Sie diesen Modus so lange, bis Sie sich sicher genug fühlen, auch die anderen Bereiche der Verwaltung Ihres Parks anzugehen. Starten Sie nun ein Spiel im Simulationsmodus.

Perspektivenwechsel

Die Ich-Perspektive ist zwar schön umgesetzt, kann aber auch von Nachteil für Sie sein. Während Sie noch sämtliche Schleudersitze selbst testen, geht Ihr Park unkontrolliert in die roten Zahlen. Daher sollten Sie auf jeden Fall, wenn Sie Attraktionen selbst ausprobieren, den Assistenten eingeschaltet lassen. Dieser informiert Sie auch in der Ich-Perspektive über die Vorkommnisse im Park.

Der Grundriss

Der Überblick zählt

Egal für welches Park-Thema Sie sich entscheiden - zunächst sollten Sie den Park systematisch aufteilen. Hierzu untergliedern Sie den Park mit Hilfe der Wege in vier gleich große Felder, d. h. Sie ziehen einen Weg von oben nach unten und einen von rechts nach links. Platzieren Sie niemals zwei Gebäude einer Gattung zu eng beieinander. Ausgewogenheit ist hierbei oberstes Gebot. Legen Sie zunächst nur wenige Wege an, die die Bauten miteinander und mit dem Ausgang verbinden. Beachten Sie auch, dass bei Attraktionen genügend Platz, eine Warteschlange und ein Ausgang vorhanden sein müssen. Hierbei darf der Eingang nicht zu kurz und der Ausgang nicht zu lang gewählt werden. Des weiteren legen Sie noch einen Erholungsraum für Ihre Angestellten an.

Eile mit Weile



ALLER ANFANG ... Teilen Sie das Feld in vier Teile gleicher Größe auf - so bleibt alles übersichtlich.

Der Bau

Achten Sie beim Karussellkauf stets auf Ihr Geld!

Machen Sie niemals den Fehler, alles zu bauen, was Sie gerade entwickelt haben. Der Personaletat ist ab Mitte des Spiels dermaßen hoch, dass Sie mindestens 15.000 $ als Rücklage haben sollten, falls Sie die Gunst der Kinder plötzlich verlieren. Bauen Sie immer mit taktischen Überlegungen. Neben jedem Essensstand sollte daher automatisch auch ein Getränkemarkt stehen. Erhöhen Sie in dem Fall bei der Pommes-Bude den Salzgehalt und beim Hamburgerstand das Fett. Sollten Sie dies jedoch übertreiben, isst entweder kaum noch jemand Ihre „schwere" Kost oder die Kinder fangen an zu brechen. Stellen Sie Geschäfte immer da auf, wo die meisten Kinder mit zufriedenen Gesichtern herumlaufen.

Das McDonalds-Prinzip

Gewährleisten Sie die Freude der Kinder

Beachten Sie bei allen Bauwerken den Spaßfaktor, den Sie im Informationsfenster bei den Kaufangeboten am Balken ablesen können. Eine Hüpfburg beispielsweise kostet wenig, macht den Kindern aber irrsinnig Spaß. Im

Grundlagen

In diesem Kasten erklären wir Ihnen die absoluten Basics von Theme Park World.

Ausgewogenheit beim Parkaufbau ist Trumpf. Da nicht nur Attraktionen zählen, sollten Sie ebenfalls viele Shows und Geschäfte bauen. Diese sollten Sie direkt neben den Hauptattraktionen errichten, das bringt Geld ein.

Teilen Sie die freie Baufläche von Anfang an in Quadrate auf. Dadurch bleibt Ihnen der Überblick im Verlauf des Spiels gewahrt und Sie sparen sich große Suchaktionen nach einem bestimmten Gebäudes ein.

Bauen Sie Objekte dicht aneinander, da Platz sehr teuer ist und Ihre Besucher ungern weit zur nächsten Toilette laufen. Allerdings sollte immer ein Feld für einen evtl. Weg frei bleiben.

Hören Sie nicht immer auf Ihren Helfer. Bei zunehmendem Spielverlauf verliert auch Ihr Assistent schnell den Überblick und rät Ihnen zu enorm hohen Eintrittspreisen.

Behalten Sie immer den Zufriedenheitsbalken im Auge. Zufriedene Kinder verbringen meist ganze Jahre im Park, unzufriedene gehen sofort wieder nach Hause.

Achterbahnen dürfen nicht (zu) gefährlich sein, weil sie Kinder abschrecken, brechen oder bei einer Fehlkonstruktion aus den Wagons fallen lassen.

Setzen Sie neben jeden Essensstand einen Getränkemarkt, wobei Sie die Salz- und Fettgehalte ziemlich hoch setzen sollten, um zusätzlich Durst bei den Kindern zu erzeugen. Dies bringt großen Gewinn.

Teilen Sie den Arbeitern bestimmte Bereiche zu, damit diese nicht in der Gegend umherirren. Meistens gehen sie davon aus, dass schon ein ancerer Kollege die Arbeit übernimmt - koordinieren Sie die Arbeiter gut.

Unterstützen Sie die Arbeiter finanziell bei ihrer Fortbildung. Ansonsten müssen Sie später mehr Mitarbeiter einstellen, weil Ihre Leute nicht in der Lage sind, die Arbeit zu bewältigen. Beugen Sie dem vor.

Achten Sie auf das Preis-Leistungs-Verhältnis der Gebäude und Angestellten. Bei Gebäuden sollte das Glücksgefühl der Kinder ausschlaggebend hierfür sein, bei Arbeitern sollte eher die Leistung maßgeblich sein.

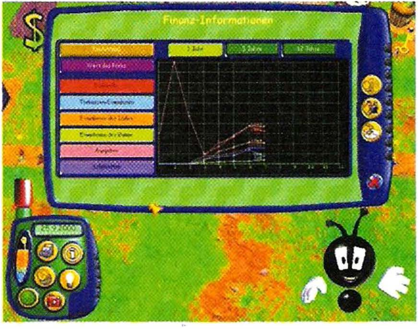


Laufe des Spiels können Sie Ihre Attraktionen mit Hilfe des Symbols „Schraubenzieher" aufwerten. Je nach Gebäude erhalten Sie so neue Bauformen, wie zum Beispiel den Looping bei den Achterbahnen. Beachten Sie allerdings, dass durch den Bau die Attraktion zeitweilig gesperrt wird. Starten Sie diese Aktion deshalb möglichst im Winter bei Schnee, wenn sich der Besucherandrang in Grenzen hält. Aber nicht nur Gebäude sind wesentlich. Auch ein schönes Landschaftsbild mit Wäldern oder Skulpturen kann helfen.

DAS PERSONAL

Angestellte und Arbeiter sind ebenso wichtig wie Attraktionen

Ihre Personalkartei ist anfangs noch recht klein. Starten sollten Sie mit jeweils zwei Putzfrauen, Mechanikern und Animateuren sowie nur einem Wissenschaftler und Wachmann, da diese ziemlich teuer sind. Im Allgemeinen gelten die Durchschnittsgehälter (siehe Kasten). Aber überlegen Sie nicht zu lange oder klicken gar weg. Hier herrscht (noch) das Prinzip des freien Arbeitsmarktes. Belasten Sie das Personal, strapazieren Sie es aber nicht zu sehr.



OHNE MOOS NIX LOS Rechnen Sie regelmäßig Einnahmen und Ausgaben gegeneinander auf.

Preis-Leistung

Welche Arbeiter sollten Sie als sparsamer Parkbesitzer überhaupt anheuern?

Typ	Gehalt	Kompetenz
Putzfrau	80	60%
Mechaniker	180	35%
Animateur	90	35%
Wachmann	120	35%
Wissenschaftler	280	60%

Diese Gehälter beziehen sich auf das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Gerade zu Beginn sind Sie auf Preisbewusstsein angewiesen. Die Tabelle bietet nur eine Richtlinie bei der Einstellung Ihrer Leute.

Sie sollten jeden Wissenschaftler auf seine Belastbarkeit testen

Setzen Sie den Arbeitsbalken des Wissenschaftlers so hoch, bis der Forscher im roten Bereich ist und ihm die Augen rausquellen. Setzen Sie den Regler noch ein wenig zurück und schon haben Sie eine optimale Auslastung. Verärgern Sie ihn aber nicht allzu sehr, da auch er kleine „Denkpausen" benötigt. Ihr kleiner Assistent wird Sie jedoch liebevoll darauf hinweisen. Den Mechanikern teilen Sie Territorien zu. Da Sie den Park in vier Teile aufgeteilt haben, kommt zum Beispiel ein Mechaniker unten links und ein anderer oben rechts hin. Ordnen Sie sie dort am besten fest zu. Bei jedem weiteren Mechaniker füllen Sie zunächst die restlichen beiden Felder. Die Anzahl der Wachmänner sollten Sie nur langsam erhöhen. Bauen Sie lieber Überwachungskameras, da diese nur einmalig Geld kosten, wohingegen ein Wachmann zu den laufenden Kosten zählt.

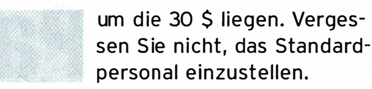
So räumen Sie das Streikproblem aus der Welt

Das Personal wird auch zwangsläufig irgendwann einmal müde. Sollten Sie dann keinen Erholungsraum für Ihr Personal gebaut haben, kann es zum Streik kommen. Um Geld zu sparen, sollten Sie mit dem Budget für die Ausbildung Ihrer Arbeiter nicht zu sparsam umgehen. So können Sie auf die Dienste weiterer Arbeitskräfte verzichten.

Die Parks

Vergessene Welten

Auf dieser Insel stehen Ihnen eine Schiffschaukel, eine Simulation, ein Karussell und eine Hüpfburg zur Verfügung. Dieser Park ist also für die Allerkleinsten gedacht und sollte auch dementsprechend angelegt werden. Zugleich ist es der günstigste Park. Vermeiden Sie daher lange Wege und bauen Sie viele Toiletten und Essensstände. Hier können Sie erst einmal alles bauen und sich mit dem Spiel vertraut machen. Der Eintrittspreis sollte zu Beginn



um die 30 $ liegen. Vergessen Sie nicht, das Standardpersonal einzustellen.

Halloween

Der gruselige Anfang

Diese düstere Insel ist neben der „Vergessenen Welt" die einzige, die Sie bei Beginn betreten können. Da dieser Horrorpark sich im Hinblick auf das System kaum von der vorherigen Welt unterscheidet, gelten hier die gleichen Tipps. Es ist lediglich etwas mehr Vorsicht beim Bau geboten, da die Preise etwas höher als in der „Vergessenen Welt" liegen.

Wunderland

Für Fortgeschrittene

Ein idyllischer Park, aber auch anspruchsvoll. Sie starten mit vier Attraktionen, davon eine Achterbahn im Wert von 12.500 $. Da eine Achterbahn auf die Kinder sehr anziehend wirkt, bauen Sie diese direkt zu Beginn. In einem Abstand von ungefähr acht bis zehn Feldern platzieren Sie noch die Raupe für 1.000 $. In die entstandene Lücke setzen Sie eine Pommes-Bude und einen Getränkemarkt. Direkt gegenüber bauen Sie nun noch eine der beiden Shows. Der Ticketpreis kann zunächst bis zu 35 $ betragen. Da die folgenden Attraktionen höchst komplex sind, dauert ihre Entwicklung ziemlich lang.

Space

Auf zu neuen Welten: der Profipark

Der letzte Park entführt Sie in die Sphären des Weltraums. Als Grundlage dient der ewige Menschheitstraum früherer Zeiten, einmal auf dem Mond zu landen. Jedoch verlangt dieser Park auch dementsprechendes Geschick. Da die Startpreise hier enorm hoch sind, sollten Sie sich erst einmal auf maximal zwei Geschäfte (Getränke und Essen), einen Aufenthaltsraum für Ihr Personal sowie jeweils eine Toilette und Vorführung beschränken. Hinzu setzen Sie noch die teuerste und die günstigste Attraktion. Die Kosten für eine Eintrittskarte sollten die 40 $ zu diesem Zeitpunkt erst einmal nicht überschreiten. Warten Sie ab, wie sich Ihr Park entwickelt und bis Sie einigermaßen Gewinn erzielen. Bauen Sie nun weitere Gebäude.



MIT SCHWUNG INS VERDERBEN Eine Achterbahn sollte immer genug Anlauf haben, damit sie nicht im Looping stehen bleibt und die Kinder wie Fallobst aus den Wagons purzeln.

Die Hauptattraktionen

Da Sie sehr viele Attraktionen bauen können, die von Park zu Park variieren, beschränken wir uns auf die drei typischen Gebäude, die sich auf den Inseln nur im Erscheinungsbild unterscheiden.

Die Achterbahn-Grundlagen

Wie setze ich die Achterbahnen am geschicktesten ein?

Die Achterbahn ist der Renner schlechthin und steigert Ihren Beliebtheitsgrad erheblich. Jedoch ist sie in der Anschaffung mit 10.000 $ auch sehr teuer und zudem noch oft defekt. Daher errichten Sie diese am besten erst später als Attraktion ein (etwa als zehnte). Übertreiben Sie beim Bau des Streckenverlaufs nicht. Kinder reagieren sehr empfindlich auf zu waghalsige Gebilde und werden entweder direkt abgeschreckt oder verspüren danach ein Übelkeitsgefühl. Bauen Sie Ihre Achterbahn mit aller Vorsicht. Eine ausgewogene Achterbahn besteht aus maximal drei Loopings (davon zwei unmittelbar hintereinander). Dabei muss die Bahn aber auch die entsprechende Größe haben.

Wie erweitere ich meine Achterbahn?

Sobald Sie als weitere Baumöglichkeit die Loopings haben, müssen Sie Ihre Bahn etwas umgestalten. Die Bahn muss schneller werden und vor einem Looping sollte die höchste Bauform gewählt werden, damit die Bahn im Looping nicht stecken bleibt und Ihnen die Kinderlein aus den Wagons kugeln. Dies schadet Ihrem Ansehen sehr. Ebenfalls attraktiv wirken auch Tunnel. Setzen Sie zuerst einen großen Felsen in die Landschaft und führen Sie dann die Strecke hindurch. Falls die Fahrt dann wider Erwarten doch zu heftig für einige Kinder gewesen sein sollte, stellen Sie in der Nähe Toiletten auf.

Die Kart- und Wildwasser-Bahnen

Die Wildwasserbahn

Zu Anfang können Sie bei der Wildwasserbahn recht wenig bestimmen. Lediglich der Streckenverlauf liegt in Ihren Händen. Bei zunehmender Spieldauer aber kommen auch die wichtigen Aufwertungen hinzu. Dann können Sie Höhlen und Gefälle errichten. Aber auch hier gilt: Übertreiben ist nie gut. Außerdem kosten die Kanäle der Bahn sehr viel Geld.

Die Kartbahn

Diese Bahn ist der Riesenspaß für die Kinder. Da sie mit 1.500 $ auch nicht so teuer ist, lohnt es sich, diese direkt nach Entwicklung zu bauen. Genau wie bei der Wildwasserbahn brauchen Sie hier keinen aufwendigen Kurs zu gestalten. Entweder Sie nehmen einen einfachen Rundkurs oder aber eine Strecke in Form einer Acht. Auch hier sollten Sie eine sehr lange Warteschlange einrichten. Kartfahren macht hungrig und durstig, deshalb stellen Sie direkt daneben eine Imbissbude und einen Getränkemarkt.

Die Reparatur Ihrer Attraktionen

Ist ein Gebäude demoliert, sollte automatisch ein Handwerker bei der Arbeit sein. Ist dies nicht der Fall, haben Sie vielleicht die Einteilung der Arbeiter vergessen oder zu wenig Mechaniker. Beauftragen Sie dann direkt einen Arbeiter mit der Reparatur. Wundern Sie sich nicht, dass das Gebäude daraufhin zunächst gesperrt ist. Nach der Reparatur wird es automatisch wieder geöffnet.



KEINE FALSCHE SCHLANGE Dieser Kurs ist recht teuer, aber auch erfolgreich. Bei weiteren Entwicklungsstufen können Sie noch Grotten hinzufügen, was die Attraktivität enorm steigert.



THE SHOW MUST GO ON Setzen Sie die Animateure gezielt dazu ein, die Kinder in bestimmte Gegenden zu locken. So können diese auch auf leere Warteschlangen aufmerksam machen.

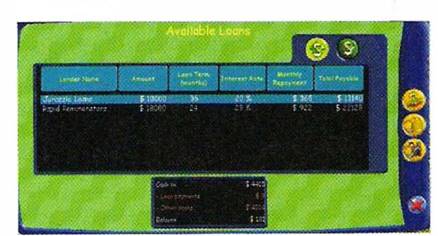
Das Rahmenprogramm

Auch die Umgebung muss stimmen

Entscheidend für Ihren Park sind nicht nur riesige Attraktionen, sondern auch das Umfeld. Wird den Kindern zu wenig geboten, bleiben die Besucherzahlen im Keller. Deshalb sollten Sie Wert darauf legen, dass beispielsweise an fast jeder größeren Attraktion ein Toilettenhäuschen steht. Diese dürfen allerdings nicht verdrecken, da sich sonst Bakterien einschleichen, die sich schnell im gesamten Park verbreiten. Sollte dies der Fall sein, stellen Sie mehr Putzfrauen ein.

Attraktionen alleine machen keinen Park aus

Bei Imbissbuden und Getränkemärkten reicht es, wenn bei jeder zweiten oder dritten Attraktion eine Bude steht. Wechseln Sie Hamburger- und Pommesbude immer ab. Wichtig ist auch die Anzahl Ihrer Entertainer. Sie müssen sie gezielt je nach Größe Ihres Parks einsetzen, denn auch zu viele Entertainer sind nicht gut, weil sie die Kinder dann eher nerven als erfreuen.



EINE KLEINE SPENDE BITTE Falls Ihnen Geld fehlt, nehmen Sie bei der Bank einen Kredit auf.

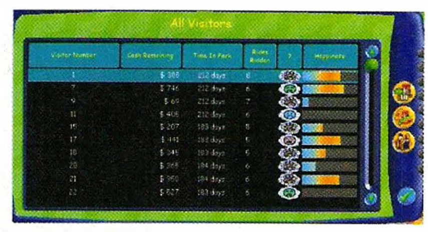
Die Finanzen

So erreichen Sie schwarze Zahlen

Das Management ist der zentrale Kern Ihres Parks. Sind Sie ein halbes Jahr nicht mehr zahlungsfähig, wird Ihr Park geschlossen und Sie können neu anfangen. Allerdings bekommen Sie gerade in diesem Bereich große Hilfe von Ihrem Assistenten. Jedoch sollten Sie sich nicht zu sehr auf ihn verlassen, sonst werden Sie bald von den Besuchern verlassen. Des Öfteren rät Ihnen Ihr Helfer, die Kartenpreise zu erhöhen. Verlassen Sie sich lieber auf Ihr Gefühl und betrachten den Kurvenverlauf des Besucherschnitts sowie des Gewinns im Informationskasten. Denken Sie auch immer daran, dass am Anfang eines jeden Monats die Gehaltsabrechnung eintrudelt und einen relativ großen Teil Ihres Geldes verschlingt.

Die Kasse ist leer – was tun?

Bei kurzfristigen Finanzkrisen lohnt es sich auch, ein Gebäude abzureißen, da man Ihnen dann die Hälfte des Baupreises zurückerstattet. Aber bedenken Sie genau, was Sie abreißen, sonst ist der vermeintliche Gewinn bald ein herber Verlust aufgrund Besuchermangels. Sollte es wirklich unvermeidbar werden, müssen Sie wohl oder übel den Weg zur Bank antreten und ein Darlehen aufnehmen. Jedoch hält sich der Vorteil in Grenzen, wenn bei Ihnen in geraumer Zukunft kein Gewinn absehbar ist, da Sie ja dann auch noch Zinsen zahlen müssen.



KEEP ON SMILING Prägnant wird Ihnen hier die Zufriedenheit Ihrer Besucher dargestellt.

Die Informationsfenster

Wie kann ich alles im Auge behalten?

Theme Park World hat ein ausgefeiltes Informationssystem, mit dem man die Finanzen und die Instandhaltung der Gebäude sehr schnell und leicht im Auge behalten kann. Die Karte gibt Aufschluss über den Zustand der Gebäude und die grobe Platzverteilung. Ist ein Objekt rot angefärbt oder gar ganz rot markiert, sollten Sie einen Mechaniker zur Reparatur des Gebildes aussenden. Zudem können Sie mit Hilfe eines weiteren Fensters die Besucher ständig beobachten. An den Blasen über den Köpfen können Sie die Zufriedenheit der Besucher nach dem Besuch einer Ihrer Bauwerke erkennen.

Finanzinformationen

Schneller Überblick über die Finanzen

Für die Finanzverwaltung sind die Kurvendiagramme von großer Bedeutung. Die einzelnen Kurven ergeben sich aus den Besucherzahlen, den Einnahmen, den Ausgaben und der Gewinn-Verlust-Rechnung. Sollten neben den saisonalen noch andere Abweichungen auftreten, so überprüfen Sie zunächst die Karte auf defekte Attraktionen. Kontrollieren Sie die Zufriedenheit der Kinder. Sind sie unzufrieden, fehlen entweder Toiletten, Essensstände oder Hauptattraktionen, die Sie bereits erforscht, aber noch nicht gebaut haben. Sollten Sie kein Geld zur Verfügung haben, senken Sie prophylaktisch die Eintrittspreise. Gehen Sie allerdings nicht zu weit mit dem Preis hinunter, da ansonsten nicht genug Geld in die Kasse kommt, um die Arbeiter am Anfang des Monats zu bezahlen.

Michael Hölscher

Freespace 2

Die Flugbegleitung für das actionreiche Weltraumspektakel.

FAKTEN ■ ENTWICKLER Volition ■ VERTRIEB Interplay ■ PREIS ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN November 99 ■ USK Ab 12 Jahren

Genug von frustrierenden Missionsenden? Die PC Games-Flugbegleitung lädt Sie ein auf einen kleine Trip in den Weltraum. Wir zeigen Ihnen, wie Sie am besten gegen die Shivans und die Rebellen bestehen.

Generelles

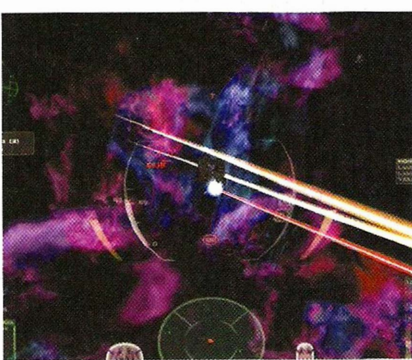
Als Einsteiger sollten Sie zunächst alle Trainingsmissionen absolvieren. In denen werden Ihnen die grundlegenden Funktionen und alle wichtigen Anzeigen erklärt. Des Weiteren erhalten Sie einige Tipps zu den Kampftaktiken, die nachher ebenfalls beschrieben werden. Das wichtigste im Spiel ist der richtige Jäger. Für Eskortemissionen verwenden Sie besser einen schnellen, wendigen Abfangjäger, um den Feind und seine Raketen möglichst früh zu beseitigen. Bei Angriffen auf Großraumkampfschiffe sollten Sie lieber langsamere Schiffe wählen, die mit mehr Feuerkraft und Raketen ausgestattet sind.

Taktiken

Möglichst früh angreifen

Als Grundregel für jeden Dogfight gilt: Zerstöre den Gegner, bevor er dich zerstört!

Versuchen Sie Ihre Gegner bereits dann unter Feuer zu nehmen, wenn Sie aus dem Subspace springen. Zu diesem Zeitpunkt fliegen die Gegner nur geradeaus und sind ein gefundenes Fressen für jeden guten Piloten.

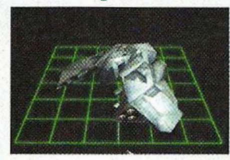


SPOT AN! Der Weltraum strahlt, wenn Jäger von unseren Kampfschiffe geröstet werden.

Der Hangar der GTVA

Die Übersicht zeigt Ihnen, mit wie vielen Raketen- und Laserbänken Sie die verschiedenen Jäger bestücken können - jeder hat dabei seine eigenen Vor- und Nachteile.

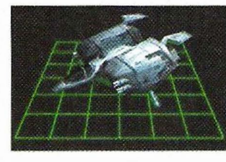
GTF Ulysses



Der manövrierfähigste Jäger den es im Spiel gibt. Leider hat er nur eine leichte Panzerung und eine ebenso leichte Bewaffnung. Daher ist die GFT Ulysses ein guter Abfangjäger, mit dem Sie sich aber nicht auf einen Kampf mit zu vielen Gegnern einlassen sollten.

Raketenbänke/Laserbänke 1/4
Höchstgeschwindigkeit 70

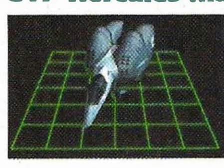
GTF Hercules



Der Hercules ist ein Jäger, der selbst mit vielen Gegnern sehr gut zurechtkommt. Er ist zwar langsam, doch das macht er durch seine schwere Panzerung und sechs Laser leicht wieder wett. Daher ist er erste Wahl, wenn es darauf ankommt, sich mit zahlenmäßig überlegenen Feinden anzulegen.

Raketenbänke/Laserbänke 2/6
Höchstgeschwindigkeit 50

GTF Hercules Mark II



Die Weiterentwicklung der Hercules ist schneller und manövrierfähiger als ihr Vorgänger, dafür hat sie aber nicht mehr die schwere Bewaffnung. Nichtsdestotrotz kann man sie immer noch für Massenschlachten benutzen.

Raketenbänke/Laserbänke 2/4
Höchstgeschwindigkeit 55

GTF Ares



Das schwerste und langsamste Schiff, um gegen Jäger anzutreten. Seine Panzerung ist fast undurchdringbar, seine Bewaffnung beachtlich, dafür fehlt es ihm aber an Manövrierfähigkeit und er sollte deshalb bevorzugt für Angriffe auf Konvois oder Großraumkampfschiffe verwendet werden.

Raketenbänke/Laserbänke 2/6
Höchstgeschwindigkeit 50

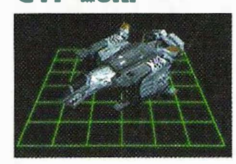
GTF Erinyes



Dieser Jäger ist die beste Wahl für all diejenigen, die gerne Mann gegen Mann kämpfen. Die Erinyes ist schwer bewaffnet, recht schnell und vor allem sehr manövrierfähig - kurzum: der ideale Jäger, um hohe Abschusszahlen zu erzielen, oder schnelle Abfangaktionen durchzuführen.

Raketenbänke/Laserbänke 2/8
Höchstgeschwindigkeit 65

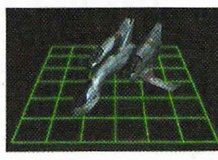
GTF Loki



Die Loki ist ein leichter und schneller Aufklärungsjäger. Wegen seiner schwachen Bewaffnung sollten Sie einen Kampf besser vermeiden. Sollten Ihnen also Unmengen von gegnerischen Jägern entgegenkommen, rufen Sie lieber Ihre Flügelmänner oder andere Staffeln zur eigenen Deckung heran.

Raketenbänke/Laserbänke 1/4
Höchstgeschwindigkeit 75

GTF Perseus



Der Perseus sollte Ihre erste Wahl sein, wenn Sie eines Ihrer großen Raumschiffe beschützen sollen. Mit diesem Abfangjäger ist es ein Leichtes, schwerfällige Bomber und deren Raketen abzuschießen.

Raketenbänke/Laserbänke 2/2
Höchstgeschwindigkeit 80

GTF Myrmidon



Ein guter Allrounder, der stark gepanzert und gut zu manövrieren ist. Wegen der Vielzahl an möglichen Waffen und Raketen ist er ein weiterer Alleskönner unter den Jägern. Mit ihm sollten Sie nur selten in Bedrängnis kommen - aber Angriff ist ja die beste Verteidigung.

Raketenbänke/Laserbänke 2/6
Höchstgeschwindigkeit 75

Laserwaffen

Die besonderen Fähigkeiten jedes einzelnen Lasers werden hier aufgelistet.

GTW Subach HL-17



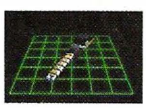
Einer der leistungsschwächsten Laser in Freespace 2, den Sie so schnell wie möglich gegen einen besseren austauschen sollten.

GTW Akheton SDG



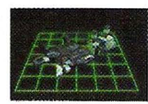
Diese Waffe legt lediglich Subsysteme lahm. Sie richtet kaum Schaden an dem Schiff selber an und sollte in Missionen gegen Großraumkampfschiffe verwendet werden, in denen Sie Schiffe daran hindern sollen, zu fliehen oder Sie zu erobern.

GTW ML-70 Morning Star



Eine Langstreckenwaffe, die ein gegnerisches Schiff für einige Zeit außer Gefecht setzt. Die Morning Star sollten Sie immer dann einsetzen, wenn ein Großraumkampfschiff Ihren Konvoi angreift, um ihm etwas Zeit zu verschaffen.

GTW-5 Prometheus



Von dieser Waffe gibt es zwei Versionen (Standard und Retrofit). Benutzen Sie nach Möglichkeit die Standard, da diese bei etwas höherem Energieverbrauch mehr Schaden an Schilden und an der Hülle des Feindes anrichtet.

GTW-66 Maxim



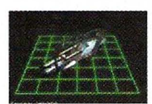
Dieser Laser schluckt eine Unmenge an Energie, aber kaum ein Schiff kann einem längeren Beschuss widerstehen. Da der Effekt bei Schüssen auf die Schilde fast Null ist, sollte man immer einen zweiten Laser (am besten einen Cicre) einbauen.

GTW UD-8 Kayser



Eine weitere Allroundwaffe, mit der man bei durchschnittlichem Energieverbrauch eine Menge Schaden bei anderen Jägern anrichten kann.

GTW-19 Circe

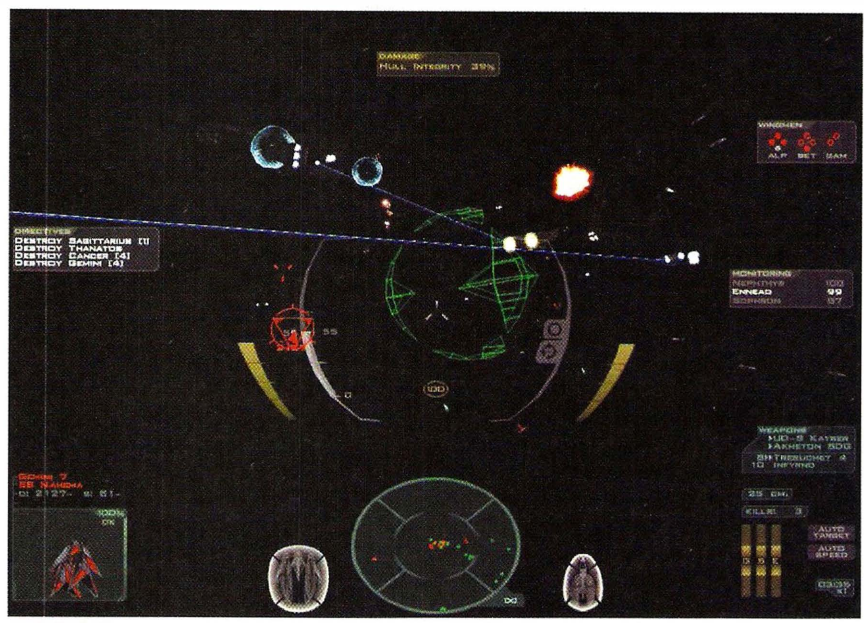


Dieser Laser ist ideal, um Schilde zu durchlöchern, kann aber die Hülle nur minimal beschädigen. Ideal, wenn man Sie mit der Maxim verwendet.

GTW-83 Lamprey



Ein weiterer Laser, der lediglich die Schilde beschädigt, aber auch dort nicht besonders wirkungsvoll. Am besten gleich den Circe verwenden.



CHANCENLOS Unser Konvoi verteidigt sich mit allen Mitteln gegen die Angreifer, doch unsere gepanzerten Schiffe können den Bombenexplosionen leider nicht ewig standhalten.

An die Geschwindigkeit des Feindes anpassen

Wenn Sie sich an das Heck des Gegners festgebissen haben, sollten Sie unbedingt Ihre Geschwindigkeit an seine anpassen (Taste „M"). So vergrößert sich der Abstand zum Zielobjekt nur minimal und Sie haben es immer im Fadenkreuz.

Unterstützung anfordern

Sollten Sie gegen die Massen von Gegnern nicht ankommen, die Ihnen hin und wieder entgegenkommen, dann rufen Sie Ihre Flügelmänner zu Hilfe. Hin und wieder können Sie auch Jägerunterstützung anfordern – das verschafft Ihnen wieder etwas Luft, um schließlich das Blatt zu wenden.

Beziehen Sie eigene Großraumkampfschiffe in den Kampf mit ein

Unterschätzen Sie nicht Ihre eigene Flotte. Im Gegensatz zum ersten Teil ist diese nun um einiges wehrhafter geworden. Locken Sie Ihre Gegner in die Nähe der eigenen Kreuzer und lassen Sie diese mit Ihren Strahlenwaffen auf den feindlichen Jäger schießen. Besonders die Kombination der TAG-Raketen und Strahlenwaffen der Kreuzer sind absolut tödlich. Bei einem Treffer braucht der Feind nur ein paar Sekunden geradeaus zu fliegen und schon machen Ihre Kreuzer ihm den Garaus.

Der optimale Lasercocktail

Eine weitere sehr brauchbare Waffenkombination ist die Maxim mit dem Circe-Laser. Diese Laser ergänzen sich gegenseitig hervorragend. Der Circe beschädigt wirksam die Schilde des Gegners, wobei die Maxim schnell das feindliche Raumschiff selbst durchlöchert. Aber seien Sie gewarnt! Diese leistungsfähige Kombination verschlingt sehr viel Energie. Sie sollten der Laserenergie deshalb des Öfteren eine Ruhepause gönnen, damit diese sich wieder aufladen kann.

Durch Täuschungskörper unnötige Treffer vermeiden

Jedes Schiff der GTVA ist mit mindestens 20 Täuschungskörpern ausgerüstet, die Sie dazu verwenden können, sich gegen lästige Raketen des Feindes zu schützen. Da der Computer gerne dann mit Raketen schießt, wenn Sie gerade in einen schweren Dogfight verwickelt sind, kann das extrem nervig werden – besonders wenn die Schilde durch einen Treffer schwer beschädigt werden. Dies können Sie mit den Täuschungkörpern verhindern, die die Raketen des Gegners von Ihnen ablenken. Schießen Sie diese Gegenmaßnahmen früh ab, um den Druckwellen der Raketenexplosion zu entkommen.

Angriff auf ein Großraumkampfschiff

Auf die Strahlenwaffen der Schlachtschiffe achten

Wie bereits gesagt, verfügen jetzt alle größeren Schiffe über Strahlenwaffen. Diese gibt es in zwei Ausführungen: Die Jägerabwehr durchdringt die Schilde und kann Ihren

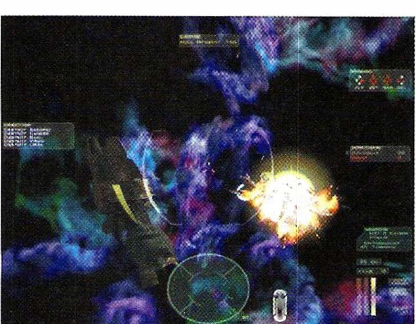
Flieger schwer beschädigen. Die größere Variante besitzt noch mehr Zerstörungskraft und wird deshalb hauptsächlich gegen feindliche Großraumschiffe eingesetzt.

So nähern Sie sich einem größeren Raumschiff

Wenn Sie ein Großraumkampfschiff angreifen, fliegen Sie zunächst in einem Zickzack-Kurs auf das Schiff zu, um möglichst wenige Treffer durch die Strahlenwaffen abzubekommen. Im optimalen Fall behalten Sie das Ziel bei diesem Manöver immer im Fadenkreuz, so dass Sie es bereits während des Anflugs mit Lasern beschießen und mit Ihren Bomben anvisieren können. Sind Sie dann bis auf etwa 500 Meter an das Ziel herangeflogen, schießen Sie Ihre Fracht ab. Wenn Sie Ihre Bomben oder Raketen früher abschießen, wird es häufig passieren, dass Sie frühzeitig vernichtet werden.

Nach Bombenabwurf schnell flüchten

Nach dem Abschuss sollten Sie sich so schnell wie möglich aus dem Staub machen, bevor Sie die Druckwelle erwischt. Sind Ihre Schilde noch in Ordnung, geben Sie schnell volle Energie auf den Antrieb und nutzen den Nachbrenner (Afterburner) aus. Sobald das Schiff explodiert, verteilen Sie die Energie wieder gleichmäßig auf die Systeme.

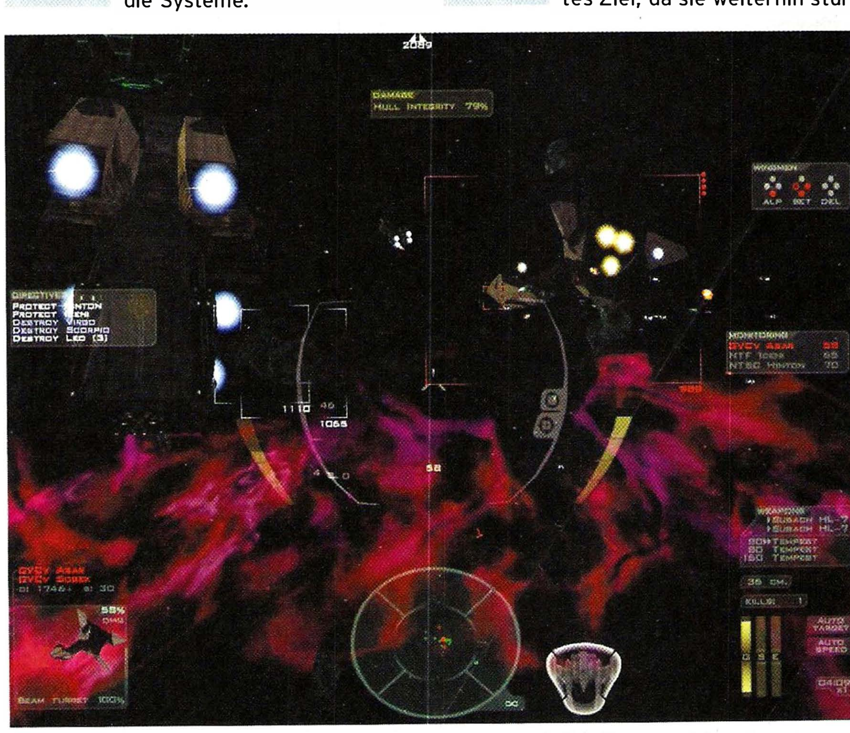

NA ENDLICH! Der feindliche Kreuzer explodiert spektakulär nach einem schweren Kampf.

Bomber möglichst früh abfangen

Wenn Sie einen Konvoi oder ein wichtiges Schiff beschützen sollen, gibt es zwei gute Möglichkeiten, dies zu tun: Die einfachste Methode ist das Abfangen der gegnerischen Bomber. Sie sind ein leichtes Ziel, wenn sie gerade aus dem Subspace kommen und noch weit von ihrem Ziel entfernt sind. Meistens besitzen Bomber keine Eskorte – wenn Sie zu diesem Zeitpunkt zuschlagen, ist die Gefahr, dass auch nur eine Bombe das Ziel trifft, äußerst gering.

Bomben von Feinden unschädlich machen

Eine andere Taktik besteht darin, den Gegner so nahe wie möglich herankommen zu lassen. Wenn er seine Bomben abschießt, fliegen Sie darauf zu und vernichten sie mit einem gezielten Laserschuss. Die Bomben sind nach dem Abschuss ein leichtes Ziel, da sie weiterhin stur



STEINHAGEL Mehrere Asteroiden driften auf unser Schiff zu. Deshalb sollte man solche schweren „Geschosse" möglichst früh zu Staub schießen, um größeren Schaden zu vermeiden.

Raketen

Wir stellen Ihnen die schnellsten Raketen und die schwersten Bomben vor.

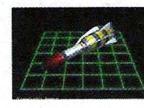
GTM MX-64 Rockeye


Eine Rakete nach dem Motto „Fire and Forget". Einfach nächstbesten Jäger anvisieren und abdrücken. Den Rest erledigen die Raketen.

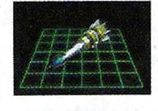
GTM MX-6 Tempest


Sie kommt ohne Zielgerät aus und deshalb sollte man sie parallel zum Laser abschießen. Sehr gut, wenn Sie Gegner in kurzer Zeit vernichten und nicht auf lange Anpeilungszeiten warten wollen.

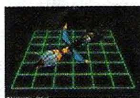
GTM-4 Hornet


Die Hornet Missiles können Sie gegen alle Arten von Zielen einsetzen. Da diese sie immer zu viert abgeschossen werden, erreichen die Hornets eine hohe Durchschlagskraft.

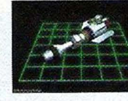
GTM Tornado


Die Tornado funktioniert genauso wie die Hornet. Sie richtet lediglich etwas mehr Schaden an.

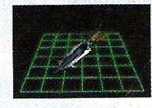
GTM-19 Harpoon


Das Verderben für jeden Gegner. Nach der schnellen Zielerfassung kann diese effektive Rakete nur schwer wieder abgeschüttelt werden.

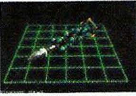
GTM-55 Trebuchet


Die Trebuchet ist besonders effektiv gegen die schwergepanzerten Bomber, die meistens bereits nach einer Salve kapitulieren.

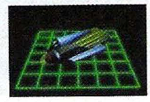
GTI TAG


Sie legt für einige Sekunden alle Systeme eines Schiffes lahm und macht es somit verwundbar.

GTM-11 Infyrno


Da die vielen kleinen Sprengkörper dieser Rakete nach dem Abschuss manuell gezündet werden können, ist die Infyrno die optimale Waffe gegen enge feindliche Formationen.

GTM-14 EMP


Die Explosion der Rakete verursacht ein elektromagnetisches Störfeld, das die Elektronik sämtlicher Schiffe im Explosionsradius stört.

F

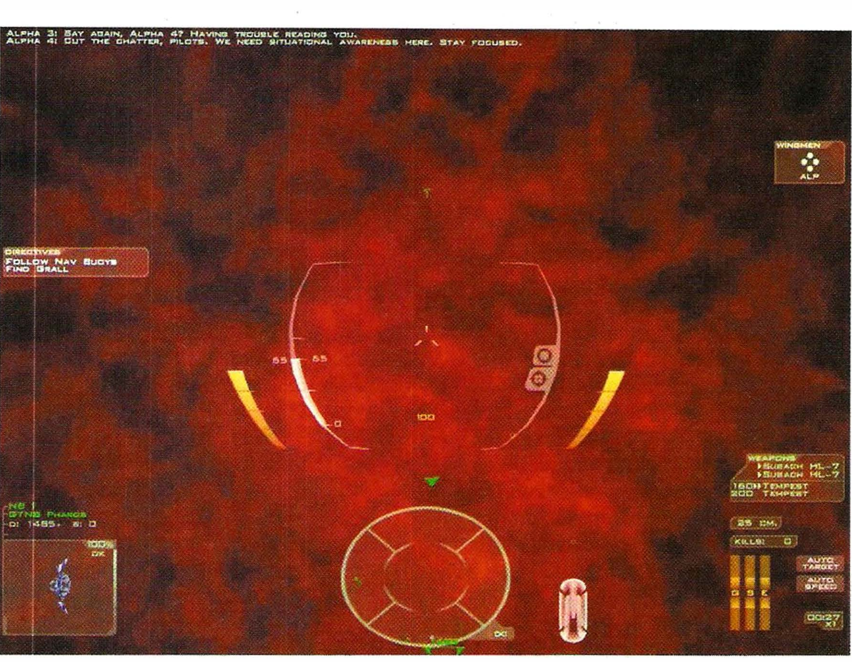
auf ihr Ziel zuhalten. Sie zu zerstören, stellt keine Schwierigkeit mehr dar.

Tipps zu den schwersten Missionen

Mission 11 – Rebels & Renegards

Die Schiffe vor Asteroideneinschlägen schützen

In dieser Special Operation sollen Sie die zwei Großraumschiffe Iceni und Hinton scannen. Diese werden von mehreren Wellen von Jägern und Bombern angegriffen und Sie sollen sie verteidigen. Die größte Gefahr geht jedoch von Asteroiden aus, die auf die zwei Großkampfschiffe zufliegen. Geben Sie Ihren Flügelmännern den Befehl, die feindliche Flotte anzugreifen. Sie zerstören dann in aller Seelenruhe die weiß markierten Steinbrocken, die auf die Iceni und die Hinton zufliegen.



STARKER NEBEL Hier sollten Sie lieber vorsichtig fliegen und sich an den NAV-Bojen orientieren. Die müssen Sie auf dem Radar suchen und werden zudem noch von Gegnern bewacht.

Mission 23 – Bearbeating

So schnell wie möglich die Beamcannons zerstören

In dieser Mission sollen Sie die Waffen des riesigen Kampfschiffes Sathanas so weit wie möglich unschädlich machen. Leider ist der dafür veranschlagte Zeitrahmen sehr eng. Wenn die Mission gestartet wird, peilen Sie die erste große Strahlenkanone an den „Tentakeln" des Schiffes an. Schießen Sie als erstes die Hälfte Ihrer Trebuchets ab und erst, wenn Sie nahe genug sind, zwei Ihrer Heliosbomben. Mit dieser Taktik können Sie je zwei Beamcannons zerstören. Laden Sie danach so schnell wie möglich Ihre Munition wieder auf und verfahren Sie dann mit den nächsten zwei Beamcannons gleich. Während Sie auf das Supportschiff warten bzw. gerade nachladen, können Sie die Flakbatterie beschießen, um sich einen Bonus zu sichern.

Mission 28 – As Lightning Fall

Im Nebel an den Bojen orientieren

Eine sehr knifflige Mission, da durch EMP-Störungen Ihre Systeme massiv behindert werden. Daher können Sie getrost alle Waffen, die eine Zielanpeilung brauchen, zu Hause lassen. Am besten bedient sind Sie in dieser Mission mit Tempest-Raketen. Der Trick, um zur Grall zu kommen, besteht darin, den NAV-Bojen zu folgen. Diese erscheinen als kleine, blinkende Punkte auf Ihrem Radar. Es gibt insgesamt acht dieser Bojen, jede wird von vier Shivans bewacht. Haben Sie schließlich zur Grall gefunden, sollten Sie alle Shivans in Ihrer Nähe beseitigen, um so Lambda 1 sicher zur Grall zu bringen.

Mission 29 – Into the Lion's Den

Am Anfang dem Kreuzer ausweichen.

Der schwerste Teil der Mission erwartet Sie gleich am Anfang. An dem Punkt, an dem die Mission beginnt, will gerade ein Kreuzer der Shivans in den Subspace springen und wird Sie zerquetschen, wenn Sie nicht sofort nach unten abtauchen und mit dem Afterburner beschleunigen. Sind Sie dieser Falle entwischt, müssen Sie die Geräte SC1-3 in 15 Minuten zerstören. Schießen Sie danach noch so viele Shivans wie möglich ab. Dabei sollten Sie sich zum Subspace-Node zurückbegeben, um rechtzeitig das System zu verlassen.

Philipp Schachtschneider

VORSICHT Als erstes zerstören Sie die gelb markierten Strahlenwaffen, später die Flak-Kanone. Nehmen Sie sich aber vor den Laserstrahlen in Acht. Die braten Sie in Sekundenschnelle.

G

GTA 2

Wie schlagen Sie sich auf der Straße am besten? Wir geben heiße Tipps für noch heißere Reifen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Rockstar** ■ VERTRIEB **Take 2** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erhältlich** ■ **USK ab 16 Jahren**

Wird das Überfahren von Passanten langsam eintönig? Wollen Sie mal was richtig Aufregendes erleben? Dann sollten Sie sich vielleicht an den vielen Missionen von GTA 2 probieren. Wir decken versteckte Missionen auf, zeigen Ihnen Powerups und verhelfen so zu jeder Menge kriminellem und diebischem Spielspass.

Das Fahrverhalten der Mini-Autos oder Kleine Fahrschule für GTA-Einsteiger, aber auch für alte Hasen

Die wichtigste Taste im Spiel ist sicherlich diejenige, die die Handbremse Ihres Wagens auslöst. Mit der Handbremse können Sie die wichtigen 360-Grad-Turns vollführen, mit denen die Verfolger ordentlich verwirrt werden. Fahren Sie nie zu lang in eine Richtung, wenn man Sie verfolgt. Schlagen Sie Haken, nutzen Sie Abkürzungen über Grünstreifen und springen Sie über Rampen in Hinterhöfe oder abgeschlossene Terrains. Wenn Sie erste Anzeichen hören, dass Ihr Wagen den Geist aufgibt, sollten Sie schnell aussteigen und einen neuen wählen. Brennt die Karre erst mal, wird es gefährlich, denn bei einem weiteren Crash könnte das gute Stück explodieren – und Sie mit ihm.

Die nächste Garage ist weit weg und die Cops sind mir auf den Fersen.

Wenn Sie bereits einen hohen Multiplikator haben und die Respray-Shops zu weit entfernt sind, um Sie zu retten, ist es besser, Sie töten sich selbst (in eine Explosion laufen), als dass die Polizei Sie erwischt.

Wann soll man sich inhaftieren lassen?

Wenn Sie eine „Gefängnis-Freikarte" haben, dann lassen Sie sich besser schnappen – so behalten Sie alle Waffen.

Wie kann ich zusätzlich Geld verdienen?

Einmal wäre da das Überfahren der Fußgänger. Wenn Sie eine der weißgekleideten Gruppen auf einmal aus dem Weg (z.B. mit einem Raketenwerfer eine Mauer beschießen, an der sie sich aufhalten) räumen, gibt es einen fetten Bonus. Zudem können Sie durch irre Stunts einen „Insane Stuntbonus" erzielen, wenn Sie etwa über Rampen auf andere Straßenabschnitte springen oder ähnliches.

Was mache ich, wenn ich den Cops einfach nicht entkommen kann?

Als allerletzten Ausweg sollten Sie eine Barrikade aus verschiedenen Wagen errichten, um die Polizei am Zugriff zu hindern. Sie können diese Barrikade auch vor einem Verbrechen errichten, um anschließend dorthin zu verschwinden. Schießen Sie über die Autos mit einem Flammenwerfer und verschwinden Sie, wenn die Polizei eine Atempause macht (d.h. wenn Sie die Vorhut vernichtet haben).

Zu Fuß werde ich immer geschnappt ...

Wenn Sie zu Fuß verfolgt werden, laufen Sie rückwärts und eröffnen das Feuer. Der Polizist wird genau in Ihre Schussbahn laufen. Das funktioniert immer.

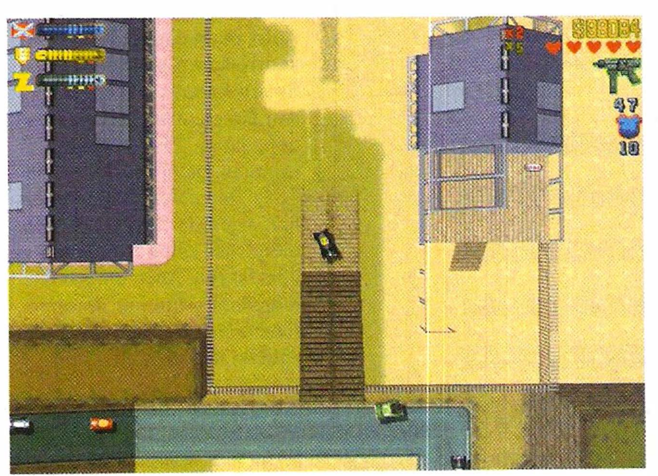
Waffenkunde

Ob für Versammlungen oder gezielte Attentate – die Waffen aus GTA 2.

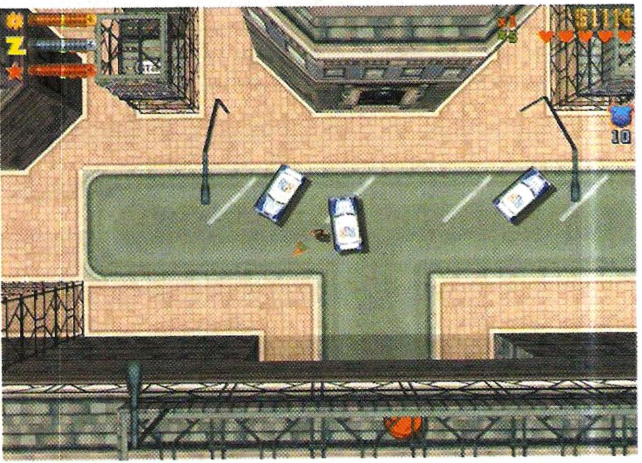
Im Vergleich zum ersten Teil gibt es viel mehr Waffen. Doch gleich vorweg, die effektivste ist zweifelsohne der **FLAMMENWERFER**. Er muss nicht genau eingesetzt werden und verbrennt alles in einem sehr großen Radius – auch, wenn man sich wegdreht. Außerdem „wirkt" er sofort. **PISTOLEN** sind nur eine Notlösung (schon besser die zwei Knarren à la Tomb Raider, noch besser ist das Maschinengewehr). Laufen Sie immer rückwärts, wenn Sie verfolgt werden, denn dann laufen die Gegner in den Kugelhagel. Mit den **HANDGRANATEN** und den **MOLOTOW-COCKTAILS** ist ein Erfolg sehr vage. Außerdem ist die Gefahr groß, sich selbst dabei in die Luft zu sprengen. Den **RAKETENWERFER** sollte man vor allem bei großen Menschengruppen einsetzen: Zielen Sie dabei auf eine Hauswand oder einen Wagen und die Explosion wird sie hinraffen.

Wie komme ich an ein Polizeiauto?

Der einfachste Weg, ein Polizeiauto zu stehlen, ohne noch mehr Ärger zu bekommen, ist, wenn Sie den Polizisten aus dem Wagen locken, um ein Haus herumlaufen (zu seinem Auto) und den Wagen nehmen, während er sie noch jagt. Außerdem finden Sie herrenlose Polizeiautos in den Polizeistationen. Die können Sie einfach mitnehmen, da kräht kein Hahn danach.

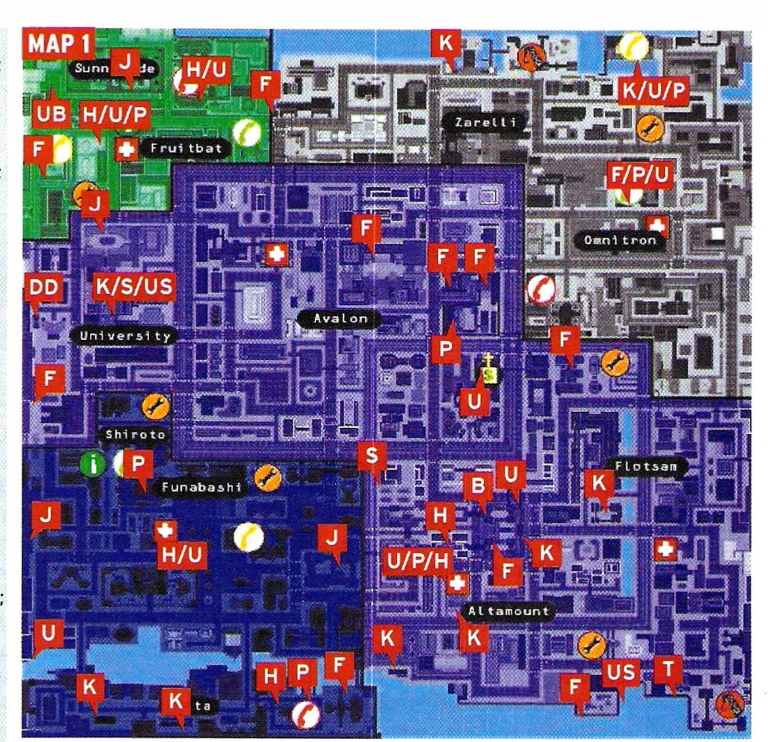


EVIL KNIEVEL Mit wahnsinnigen Rampensprüngen verdienen Sie sich was nebenbei, denn bei gelungenen Hüpfern gibts einen „Insane Stuntbonus".



HÖHLE DES LÖWEN Sie wollen einen Streifenwagen? An den Polizeistationen können Sie einfach einsteigen und riskieren keine Verfolgung durch die Cops.

E oder **EF**: Elektrofinger; **SW**: Streifenwagen; **F**: Kill Frenzy bzw. Killerwahn (dt. Bezeichnung); **UB**: Unbesiegbarkeit; **US**: Unsichtbarkeit; **BA**: Bonus-Auto; **DD**: Double-Damage; **L**: Extraleben; **J**: Gefängnisfreikarte; **H**: Gesundheit; **T**: Panzer-Killerwahn; **P**: Panzerung; **U**: UZI-Maschinengewehr; **M**: Multiplikator; **S**: Schnell-Ladevorrichtung; **B**: Bestechungskarte; **K**: GTA-Karte



Wie kann ich die Punktzahl maximieren, wenn ich einen Killerwahn gefunden habe.

Haben Sie einen Killerwahn gefunden, zerstören Sie einige Autos und warten dann, bis die Feuerwehr anrückt. Wenn Sie den roten Wasserspritzer vernichten, gibt es a) viel Kohle und b) kommen weitere Feuerwehrfahrzeuge angebraust.

Soll ich sofort mit den Missionen loslegen oder mich erst mal umschauen?

Nehmen Sie sich ruhig Zeit und lokalisieren Sie die Garagen, so dass Sie später „blind" dorthin finden. Nur so schaffen Sie es, der Polizei zu entkommen und durch das „Reinwaschen" Ihres Wagens, den Cops ein Schnippchen zu schlagen.

Ich komme gerade aus dem Kittchen. Wie stocke ich mein Waffenarsenal schnell wieder auf?

Direkt an den Telefonen gibt es immer eine große Anzahl an Waffen und Goodies wie Panzerung oder eine Schnell-Ladung. Suchen Sie nach einem Knastaufenthalt also stets die Info- oder Jobtelefone auf, auch wenn Sie noch keinen neuen Job annehmen wollen.

Bauen Sie sich Ihr Traumauto

Anstatt um Autoklau geht es hier um Autobau – bei GTA 2 können Sie sich mit einem kleinen Trick das eigene Traumauto zusammenstellen. Viel Spaß dabei!

Die Fahreigenschaften der Autos (Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit etc.) lassen sich editieren. Dazu muss man die Datei nyc.gci im Ordner „Data" mit einem Texteditor wie dem Windows-Notepad öffnen. Machen Sie jedoch unbedingt eine Sicherungskopie Ihrer Datei. Hier einige möglichen Änderungen im Überblick:

(Cop Car)	Name des Autos
12 (model)	Model Nummer
1 (turbo)	1: Auto hat Turbo-Antrieb; 0:kein Turbo
60 (value)	Haltbarkeit
f14.500 (mass)	Gewicht
f0.500 (front mass bias)	Gewicht des Autovorderteils
f2.000 (brake friction)	Bremskraft
f0.400 (turn ratio)	Lenkkraft
f1.250 (rear end stability)	Stabilität des Hecks
f0.400 (handbrake slide value)	Sliding
f0.150 (thrust)	Beschleunigungsstärke
f0.415 (max_speed)	Höchstgeschwindigkeit
f1.000 (anti strength)	Bei 0 ist das Auto am haltbarsten
0.115 (skid threshhold)	Schleudern

Kann ich die Feuerwehrautos benutzen?

Feuerwehrwagen lassen sich diesmal richtig benutzen, indem man einsteigt, und STRG drückt. Die Richtung des Löschturms lässt sich mit TAB + rechter oder linker Pfeiltaste ändern. Mit dem Wasserstrahl können Sie übrigens Passanten ertränken, wofür Sie gleich 50 Punkte erhalten.

Mein Geld schwindet immer mal wieder auf unerklärliche Weise. Was passiert hier?

Da sind Sie wohl einem Dieb aufgesessen: Es gibt zwei Arten von Dieben: Taschendiebe und Autodiebe. Taschendiebe haben einen roten Pullover mit weißen Ärmeln und nehmen einem bei Berührung Geld weg – und zwar 10 Dollar pro Sekunde. Ziehen Sie die Waffe oder schlagen Sie zu, dann wird er es nicht noch einmal machen, der gemeine Dieb. Alternativ können Sie auch einfach weglaufen.

Und muss ich vor Autodieben ebenfalls Angst haben?

Autodiebe haben grüne Kleidung und klauen Wagen aller Art. Erblickt man einen solchen Klau, sollte man den Dieben schnellstens aus dem Weg gehen, weil sie jeden überfahren, der ihnen im Weg steht.

Eine Straßensperre wurde vor mir aufgestellt – was kann ich tun?

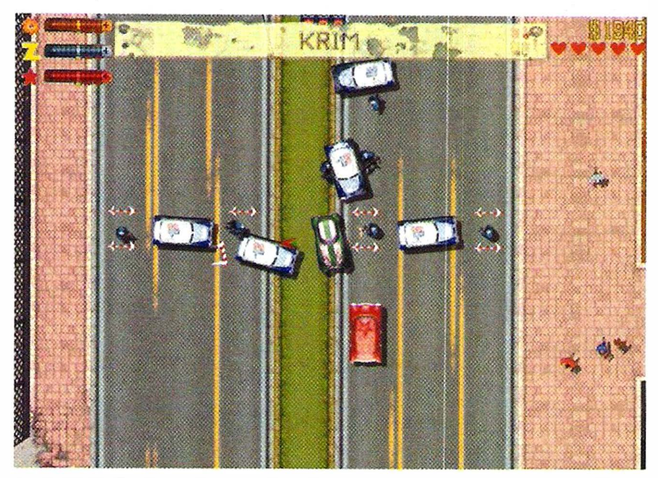
Es gibt zwei Möglichkeiten: Entweder versuchen Sie, zwischen den Wagen durchzubrausen, was nicht immer klappt. Sie benötigen dafür auf jeden Fall ein gut gepanzertes Auto und eine Menge Speed. Die vielleicht elegantere Lösung ist, mittels Einsatz der Handbremse einen Turn zu machen, um in die entgegengesetzte Richtung zu fahren.

Wie verhalte ich mich möglichst unauffällig?

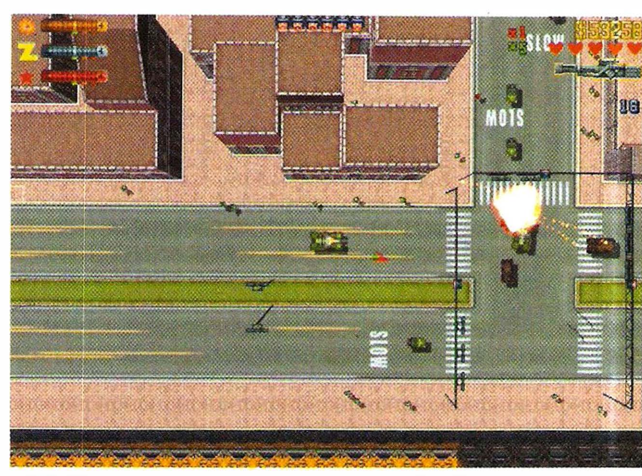
Erste Regel: Fahren Sie vorsichtig, wenn Sie kein Aufsehen erregen wollen. Nehmen Sie lieber ein langsameres Auto, denn das ist besser zu kontrollieren als ein High-Speed-Renner. Zudem müssen Sie es unbedingt vermeiden, einen Streifenwagen zu rammen, denn dann sind die Polizisten sofort hinter Ihnen her. Außerdem ist es wichtig, möglichst keine Fußgänger zu überfahren. Auch ein Autodiebstahl sollte nur durchgeführt werden, wenn keine Polizisten in Sichtweite sind.

Wie vermeide ich Opfer in der Zivilbevölkerung?

Vor allem mit schnellen Autos kann man urplötzlich einen Fußgänger erwischen. Nehmen Sie lieber einen langsameren Wagen, wenn



SIE STEHEN IM WEG, HERR SCHUTZMANN Bei den Polizeisperren rasen Sie am einfachsten an den Seiten durch oder rasen voll in die roten Barrieren.



AUSNAHMEZUSTAND Wenn Sie auf diese freundlichen Herren treffen, ist es meist schnell vorbei – auch wenn Sie selbst ein Kettenfahrzeug steuern.

Sie das verhindern wollen. Bei vielen Straßen finden Sie in der Mitte einen Grünstreifen oder ähnliches. Fahren Sie auf diesem Streifen, denn dann vermeiden Sie Fußgängerunfälle ebenso wie Crashes mit anderen Autos.

Kann auch ich auf den Eisenbahnschienen „geröstet" werden?

Ja. Wenn Sie über die Schienen laufen, passiert Ihnen nichts, aber sobald Sie einige Sekunden dort innehalten und stehen bleiben, ist Ihre Spielfigur nur noch ein Rostbratwürstchen.

Das FBI habe ich abgehängt, doch jetzt kommt die Armee. Wie werde ich die los?

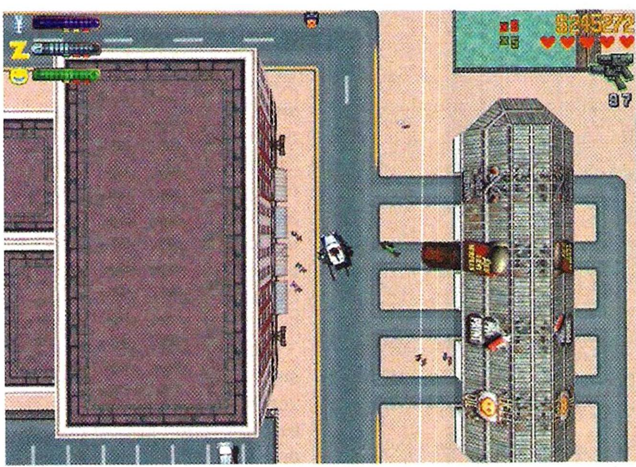
Tja, im Prinzip, wie alle anderen Ordnungshüter auch, doch leicht wird es nicht. Unzählige Soldaten, Panzer und Einsatzwagen werden Sie jagen. Verstecken Sie sich, um Luft zu holen, in Hinterhöfen und steuern Sie dann schnellstens eine Garage an. Nicht immer werden Sie hier erlöst, denn in ganz kritischen Situationen lehnen die Inhaber die Hilfe ab. Grundsätzlich gilt: Sind erst einmal die Panzer hinter Ihnen her, sollten Sie so schnell wie möglich sehen, dass Sie eine „Gefängnis-Freikarte" bekommen, denn dann dauert es nicht mehr lang, bis Sie aufgeben müssen.

Was kann ich in den Respray-Shops alles anstellen? Kann ich dort auch Polizeiwagen umlackieren oder mit Bomben ausstaffieren lassen?

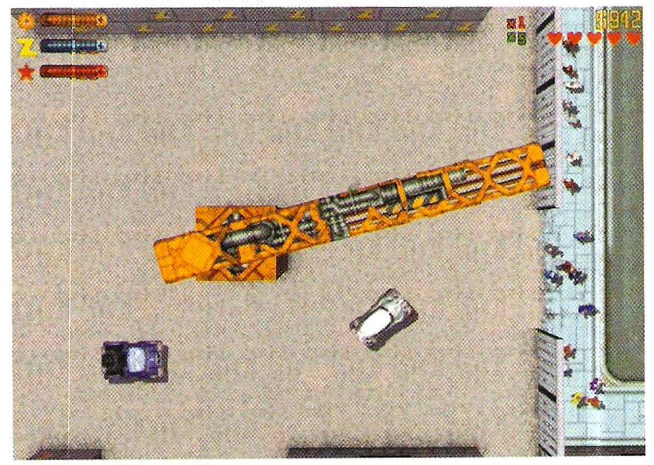
Es gibt vier verschiedene Arten der Respray-Shops. In einem können Sie Ihren Wagen mit einer Ölspritze ausrüsten lassen, um so den Verfolgern schleimige Ölspuren vor den Bug zu spritzen, während ein zweiter Shop Ihren Boliden mit einer Doppelschussanlage ausstaffiert. Diese ist sehr nützlich, wenn Sie eine ganze Gang erledigen müssen oder gar gegen die Polizei oder das SWAT-Team ins Feld ziehen sollen. In beiden genannten Shops können Sie jede Art von Auto manipulieren lassen, also auch die Polizeiautos. Im dritten Shop erhalten Sie eine neue weiße Weste, das heißt, Ihr Wagen wird umlackiert. Polizeiautos, SWATs oder Panzer werden hier jedoch nicht angenommen. Last but not least: Der Bombshop. Hier staffieren Sie Ihren Wagen mit Bomben aus. Mit der Aktionstaste aktivieren Sie den Zeitzünder, sie müssen also schnell raus aus dem Wagen. Vor allem gegen große Gruppen ist eine Bombe die geeignete Waffe. Auch Polizeiwagen können mit einer Bombe beladen werden.

Die Schrottpressen oder Wie man verbeulte Karren in Geld und Goodies umwandeln kann.

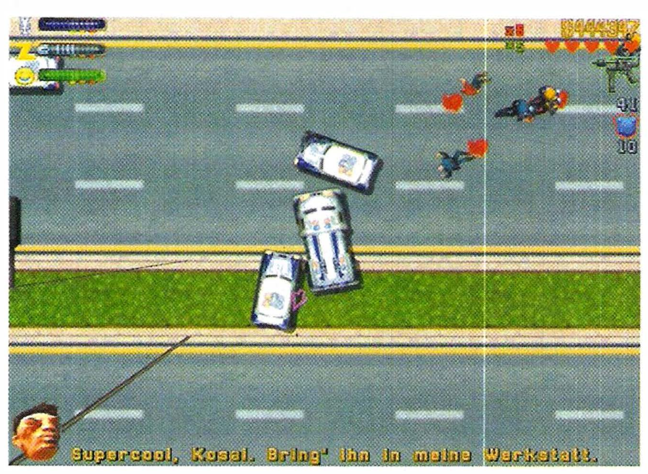
Die Schrottpressen zerstören fast jedes Auto, das Sie dort abstellen. Dafür bekommen Sie a) Geld und b) erscheint ein neues Goodie im Level. Am meisten bringt ein A-Typ-Wagen: 500 Dollar und ein Schnelllade-Goodie. Ein Unbesiegbarkeits-Goodie bekommt man für einen der selteneren B-Types - zusätzlich gibt es 250 Dollar. Lohnend ist auch noch die „Abgabe" eines Polizeiautos. Dafür bekommen Sie 300 Dollar und eine Bestechungskarte.



EINKAUFSBUMMEL In den Shops können Sie Ihren Wagen mit Ölwerfern, Waffen oder Bomben ausstatten oder einfach nur schick umlackieren.



SCHROTTKARRE Der B-Type bringt bei Verschrottung 250 Dollar und Unbesiegbarkeitsgoodies ein. Schauen Sie ihn sich gut an, denn er ist selten.



PER ANHALTER... Einen SWAT-Wagen können Sie nur stehlen, wenn Sie die Cops rauslocken und erledigen. Anschließend können Sie einsteigen.



AUS DIE MAUS Eine Gefängnisfreikarte verhilft Ihnen zu einer schnellen Entlassung. Zudem behalten Sie damit ihre ganzen Waffen.

Geht das mit allen Wagen?

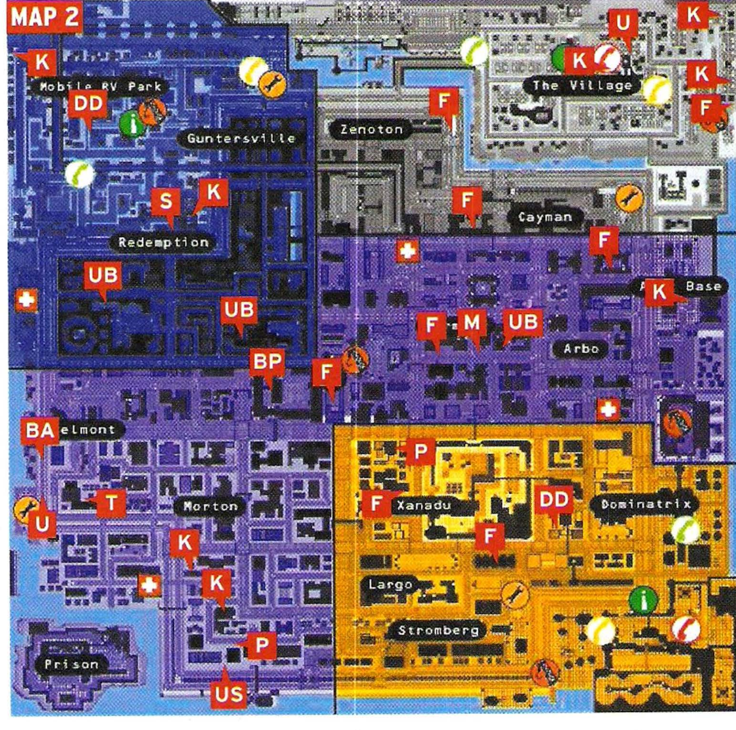
Nein. Sie können nicht alle Wagentypen bei den Schrotthändlern abladen. Vans, Truck-Taxen, Krankenwagen, Feuerwehrautos, SWAT-Vans, Busse und den Wagen des Eismannes nimmt der gute Herr vom Schrott nicht an.

Bandenkrieg - wie soll ich am besten vorgehen beim Erfüllen der Aufträge?

Sobald Sie für eine der jeweils drei Gangs einen Job ausgeführt haben, steigen Sie in deren Respektskala, fallen dafür je nach vollendeter Tat mehr oder minder stark in der der anderen Banden. Springen Sie am besten nicht zwischen einzelnen Gangjobs herum, sondern versuchen Sie erst einmal, eine Gang komplett abzufertigen, d.h. deren Jobs auszuführen. Manchmal bekommen Sie an einigen Telefonen keinen Job mit dem Hinweis „Sie müssen respektabler sein". Entweder müssen Sie dann einen anderen Job der gleichen Gang suchen (anderes Telefon) oder aber Sie fahren auf eigene Faust in ein Feindesgebiet und legen dort einige (besser viele) feindliche Gangmitglieder um. Dann steigt der Respektwert bei den anderen beiden Gangs.

Die verschiedenen Missionstypen in GTA 2: „Klau die Kiste" - der SWAT-Wagen

Bei diesen Missionen müssen Sie immer ein bestimmtes Auto organisieren. So müssen Sie zum Beispiel in einer Yakuza-Mission im Downtown-Sektor einen SWAT-Wagen klauen, weil die Cops den Lieblingswagen des Gangkopfes beschlagnahmt haben. Dies ist eine schwierige Mission, weil Sie stets mit einem Bein im Kittchen stehen. Sie können dabei durch die Stadt fahren, bis Sie einen SWAT-Wagen erblicken und mit der Waffe auf den Wagen zielen. Die Cops steigen aus und Sie müssen sie erledigen, um danach den Wagen betreten zu können. Ebenfalls ist es möglich, soviel Schaden anzurichten, dass das SWAT-Team von selbst kommt (vorher kommen aber zu viele „normale" Polizisten). Die erste Variante ist die harmlosere, wenn Sie anschließend schnell genug den Wagen wegbringen können. Schaffen Sie es, winken in dieser Mission 60.000 Dollar.



E oder EF: Elektrofinger; **SW:** Streifenwagen; **F:** Kill Frenzy bzw. Killerwahn (dt. Bezeichnung); **UB:** Unbesiegbarkeit; **US:** Unsichtbarkeit; **BA:** Bonus-Auto; **DD:** Double-Damage; **L:** Extraleben; **J:** Gefängnisfreikarte; **H:** Gesundheit; **T:** Panzer-Killerwahn; **P:** Panzerung; **U:** UZI-Maschinengewehr; **M:** Multiplikator; **S:** Schnell-Ladevorrichtung; **B:** Bestechungskarte; **K:** GTA-Karte

„Klau die Kiste" - der Krankenwagen:

In einer weiteren Yakuza-Mission müssen Sie einen Krankenwagen klauen, um ein Gangmitglied am Krankenhaus abzuholen. Sie werden sicher im Verlauf des Levels einige herrenlose Krankenwagen am Straßenrand stehen sehen haben. Einfach hin und einsteigen. Wissen Sie nicht mehr, wo diese sind, müssen Sie so lange durch die Straßen fahren, bis Sie einen „hijacken" können. In dieser Mission müssen Sie am Krankenhaus hupen, damit das Gangmitglied Sie entdeckt. Sie hupen mit der Umschalt-Taste.

„Klau die Kiste" - der Megajob

Ein gutes Beispiel für eine solche Aneinanderreihung von Missionen ist eine Zaibatsu-Mission in Level 3. Als erstes sollen Sie einen Jefferson der Hare Krishnas klauen. Sie gelangen in das

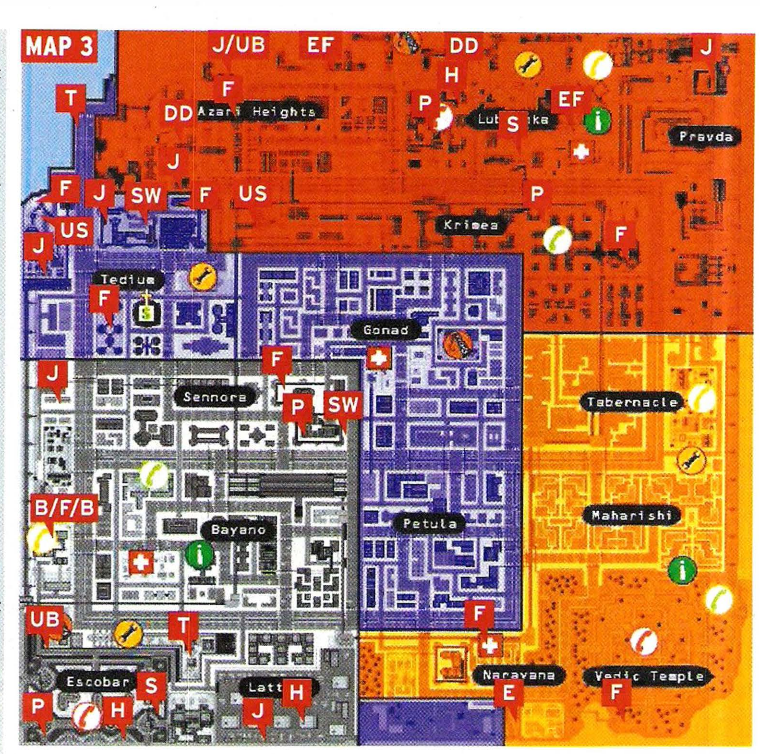
Feindgebiet und müssen feststellen, dass beim Jefferson schon unzählige Gegner warten. In diesem Level sollten Sie keinesfalls ohne starke Bewaffnung wie einen Flammenwerfer aus dem „Haus" gehen. Laufen Sie viel herum, bleiben Sie nie auf einem Platz stehen und räumen Sie die Gegner aus dem Weg. Nehmen Sie den Jefferson und bringen ihn zu den Energiekernen zurück. Dort angekommen, wartet ein Folgeauftrag: Auch hier gilt es, einen Wagen im russischen Gebiet abzuholen. Auf dem Weg zurück müssen Sie immer wieder auf die Wagen aufpassen, die Sie zu rammen versuchen. Ist der Wagen Schrott, ist die Mission gescheitert.

Weiter geht's: Auf Mad-Island wartet ein weiterer Wagen, der nur über die Dächer zu erreichen ist. Auch hier gibt es einen Hinterhalt. Passen Sie auf, dass Sie nicht ins Wasser fallen. Als echter Teufelskerl sollen Sie nun noch einen Sattelaufleger der Cops stehlen. Vorher müssen Sie jedoch eine Zugmaschine auftreiben. Diese stehen entweder an einigen Straßenrändern oder fahren herum und müssen gekidnappt werden.

Die Missionstypen: Der Hinterhalt – Wie kann ich von vornherein einen Hinterhalt erkennen?

Nun, Sie können zwar manchmal erahnen, dass es sich um einen Hinterhalt handelt, doch meistens müssen Sie den Job trotzdem erledigen. Da bleibt also nur, die richtige Bewaffnung auszusuchen und rein ins Getümmel. Bei einem Hinterhalt dürfen Sie nie auf der Stelle stehen bleiben. Nutzen Sie auch die Möglichkeit über Autos zu springen, um in Bewegung zu bleiben.

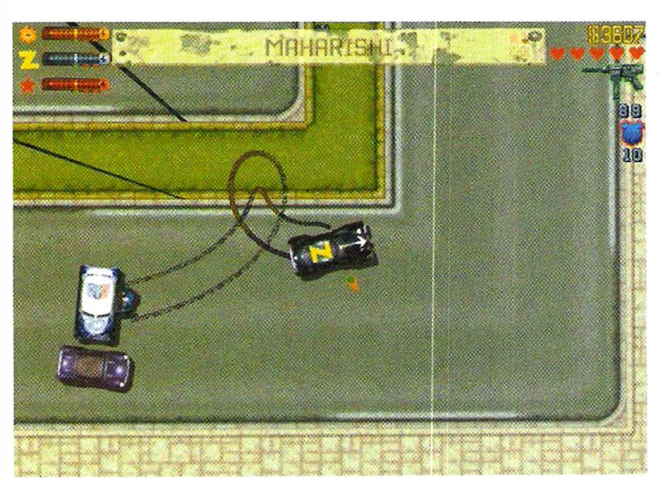
E oder EF: Elektrofinger; **SW:** Streifenwagen; **F:** Kill Frenzy bzw. Killerwahn (dt. Bezeichnung); **UB:** Unbesiegbarkeit; **US:** Unsichtbarkeit; **BA:** Bonus-Auto; **DD:** Double-Damage; **L:** Extraleben; **J:** Gefängnisfreikarte; **H:** Gesundheit; **T:** Panzer-Killerwahn; **P:** Panzerung; **U:** UZI-Maschinengewehr; **M:** Multiplikator; **S:** Schnell-Ladevorrichtung; **B:** Bestechungskarte; **K:** GTA-Karte



Ab und zu müssen Sie auch die Gegner in einen Hinterhalt locken, wie z.B. in der Scientist-Mission in Level 2 am Telefon in Stromberg. Holen Sie vier Gruppen der beiden anderen Gangs zu angeblichen Friedensgesprächen ab und bringen Sie sie zu den Wissenschaftlern. Eine der einfachsten Missionen, die immerhin 30.000 Dollar einbringt.

Ist ein manipulierter Wagen gefährlich für mich?

Wenn Sie einen Bombenjob bekommen haben, müssen Sie meist mit dem Wagen an einen bestimmten Ort fahren. Schleichen Sie ruhig und passen Sie auf, dass Sie nicht zu viele Wagen rammen, denn Ihre Fracht ist meist sehr sensibel. Sie müssen den manipulierten Wagen immer an einer bestimmte Stelle anhalten. Die Stelle erkennen Sie daran, dass Ihr Mittelsmann Ihnen sagt, Sie sollen schnell verschwinden. Sagt er es nicht, stehen Sie nicht richtig. Es gibt bei dieser Art des Jobs keinen Zeitzünder, die Bombe wird aktiviert, wenn Sie am richtigen Ort angekommen sind. Ein Beispiel für einen Bombenjob ist auf Map 1 der Yakuza am Telefon in Fruitbat: Sie müssen zur City-Universität, um dort den Sprengsatz zu holen. Anschließend fahren Sie vorsichtig zum Zielort – einer



HANDBREMSE SEI DANK Mit solchen 360 Grad-Wenden jagen Sie Ihre Verfolger ins Bockshorn und können dann in einer Seitenstraße verschwinden.



AUTO FAHR'N Bei Panzern ist stets auch Killerwahn „im Busch". Dieser Panzer steht in Level 2 in der Nähe der Garage in Belmont.



FREUNDLICHER MECHANIKER In diesem Shop können Sie Ihren Wagen mit einer Doppelschussanlage ausrichten. Praktischerweise nimmt der Inhaber auch die schnellen Polizeiautos entgegen.

Pizzeria. Dort wird der Wagen abgestellt, doch der Boss ist noch nicht zufrieden und Sie müssen zudem noch einen Pizza-Lieferwagen zerstören. Der Pfeil weist Sie zu dem Wagen. Überholen Sie ihn und stellen Sie sich mittels Handbremse quer vor das Auto. Steigen Sie aus und eröffnen Sie das Feuer.

Die Missionstypen - „Ich brauch 'nen Fahrer"

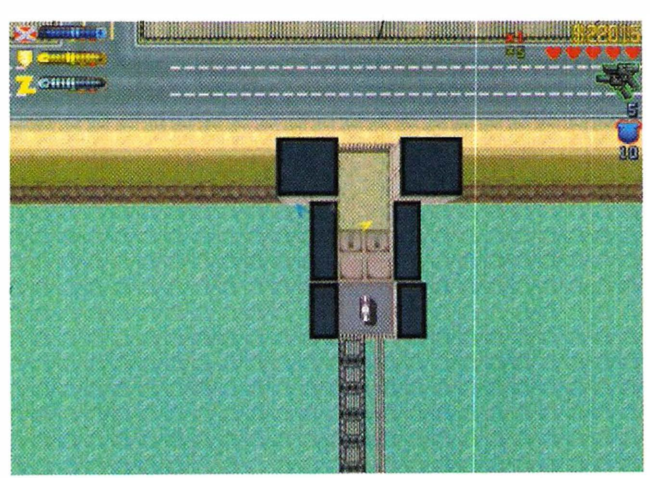
„Hey Gringo, ich brauch nen Fahrer." Wenn Sie diesen oder einen ähnlichen Satz hören, müssen Sie nicht denken, dass Sie aufatmen und sich auf eine leichte Mission freuen können. Die Fahrermissionen sind äußerst anspruchsvoll und vielschichtig. Ab und zu müssen Sie nur ein Gangmitglied abholen, die Schwierigkeit besteht dann meistens lediglich aus einem Autodiebstahl zuvor (siehe „Klau die Kiste").

Die meisten Missionen dieser Art haben es aber durchaus in sich. In Level zwei gibt es beispielsweise am Telefon im Scientist-Zentrum eine Mission, bei der Sie Gran' Pa-Redneck ins Zentrum bringen sollen. Als erstes folgen Sie dem Pfeil ins Redneck-Gebiet, wo Sie einen Pickup bei einem Rennen gewinnen müssen. Dafür ist es nötig, drei entfleuchte Loonies umzufahren. Folgen Sie immer den Pfeilen, doch achten Sie auf die Zeit. Sie haben nur drei Minuten, Eile ist also geboten. Haben Sie es geschafft, fahren Sie zurück zu den Rednecks und Sie können den Pick-Up von Klein-Elvis mitnehmen. Mit dem Wagen fahren Sie zu Gran' Pa. Hupen Sie, damit er am Klang des Wagens erkennt, dass Sie sein „Freund" sind. Nun wird's heftig. Er muss ins Labor gebracht werden, doch auf dem Weg dorthin werden Sie von einer Masse Redneck-Trucks verfolgt, gerammt und beschossen. Nutzen Sie die Handbremse, fahren Sie unerwartete Drehungen und nehmen Sie in diesem Fall Hauptstraßen, um nicht durch enge Straßenführung am schnellen Abzug gehindert zu werden. Achten Sie auch auf die entgegenkommenden Fahrzeuge, denn wenn Sie einmal stehen, sind Sie leichte Beute. Sind Sie bei den Scientists angekommen, erhalten Sie volle 50.000 Dollar.

Die Missionstypen - „Räum die Gang aus dem Weg"

In einigen Missionen müssen Sie große Stückzahlen der gegnerischen Gangmitglieder aus dem Weg räumen. So sollen Sie in Level 2 (Zaibatsu-Telefon im Village) im Einkaufszentrum 100 Wissenschaftler umbringen, deren Fahrzeuge aber nicht beschädigen. Seien Sie vorsichtig, denn die Wissenschaftler haben Flammenwerfer. Wenn Sie die ersten getötet haben, sollten Sie sich schnell selbst einen Flammenwerfer schnappen, denn das ist die effektivste und genaueste Waffe. Außerdem sollten Sie unbedingt die diversen Panzerungen einsammeln, so haben Sie größere Überlebenschancen. Haben Sie die 100 Wissenschaftler eliminiert, erhalten Sie 70.000 Dollar.

Thorsten Seiffert



HER MIT DER KOHLE Wenn Sie ein solches Bonusauto finden und einsteigen, werden Sie automatisch zum Autohändler gebeamt und erhalten 5000 Dollar.



REST IN PEACE Hier haben Sie Mitglieder zweier Gangs in den Hinterhalt gelockt. Jetzt machen sie die Wissenschaftler fertig (Level 2).

Pharao

Einbalsamieren leicht gemacht. Wir haben den Nachfolger von Caesar 3 für Sie unter die Lupe genommen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Impressions Games** ■ VERTRIEB **Havas Interactive** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **November 1999** ■ USK **Ab 6 Jahren**

Was wäre, wenn Sie Ihre Familiengeschichte schon im alten Ägypten hätten beeinflussen können? Mit unseren allgemeinen Tipps führen Sie Ihre Sippe schnell zu Erfolg und Ruhm. Auf dass Ihre Herrschaft lang und erfolgreich sei.

Spielstrategien

Wasserversorgung

Ziehbrunnen

Ziehbrunnen sind zwar billig und benötigen keine Arbeiter, decken aber nur die Wasserversorgung eines kleinen Gebietes von 2x2 Kacheln. Springbrunnen beschäftigen dagegen mehrere Einwohner, die die umliegenden Häuser in einem Radius von 6x6 Kacheln mit Wasser beliefern.

In der Wüste gibt es kein Grundwasser

Stellen Sie daher in geeigneten Abständen Springbrunnen auf und vergessen Sie nicht: Sowohl Ziehbrunnen als auch Springbrunnen lassen sich nur auf Grasflächen errichten. In der Wüste weitab des Nils kann kein Wasser aus der Erde gewonnen werden und die Wasserträger laufen nicht so weit.

Nahrungsmittelversorgung

Der Weg in die Herzen der Bürger geht durch den Magen

Die Einwohner können sich zwar für kurze Zeit von den Nahrungsmitteln ernähren, die sie nahe des Nils finden. Wenn sie nicht mit ausreichend Getreide oder Fleisch versorgt werden, verlassen sie allerdings die Stadt.

Ausgewogene Ernährung

Je unterschiedlicher die Nahrungsmittel sind, desto ausgewogener ist die Ernährung Ihrer Einwohner. Die Bürger fühlen sich rundum wohlgenährt und zufrieden. Stellen Sie daher sicher, dass Sie genügend Farmer und Jäger beschäftigen. Von den Silos aus werden dann die Lebensmittel an Basare verteilt. Eine Händlerin geht von dort aus in regelmäßigen Abständen durch die Nachbarschaft und versorgt die Häuser mit ihren Waren.

Basar-Zugang

Achten Sie darauf, mit den Basaren die Bevölkerung flächendeckend zu versorgen. Übrigens: Erhalten die Bürger stets ausreichend Nahrungsmittel und andere Waren von der Basar-Dame, sind sie glücklicher und nicht so anfällig für Malaria oder andere Krankheiten.

Warum verliere ich einen Teil meiner Ernte?

In manchen Szenarien können Sie keine Tiere erlegen. Da die Getreideernte jedoch nur einmal im Jahr erfolgt, kurz bevor der Nil über die Ufer tritt, müssen Sie für die Trockenzeit genügend Nahrungsmittel speichern. Werden zur Erntezeit weniger Silos betrieben, als Ernte eingefahren werden kann, verlieren Sie das überschüssige Getreide! Bauen Sie also lieber ein Silo mehr, als Sie benötigen.

Arbeit

Sorgen Sie für genügend Arbeitskräfte

Fast jedes Gebäude benötigt Angestellte, um zu funktionieren: Springbrunnen brauchen Wasserträger, die Basare Händlerinnen und die Senatsgebäude Steuereintreiber. Die Idealzustand ist,

Grundlagentipps

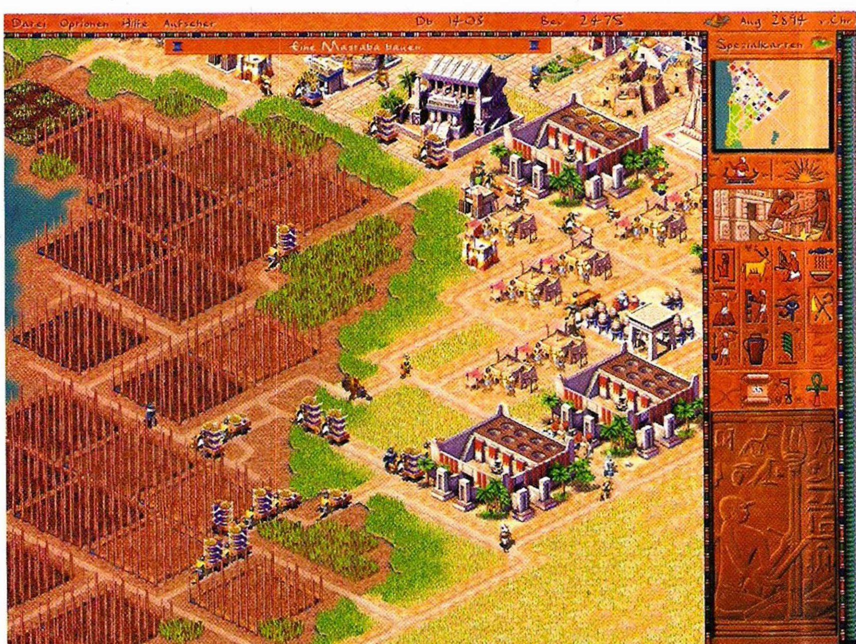
Hier geben wir Ihnen Tipps für einen erfolgreichen Schnellstart an die Hand.

A Die Bedürfnisse der Bürger müssen nach und nach erfüllt werden. Als erstes benötigen die Menschen Wasser, dann Nahrung, dann Geschirr usw. Beliefern Sie ein Haus zuerst mit Geschirr und Luxusgütern, wird es trotzdem auf der untersten Stufe bleiben, weil Wasser und Nahrung fehlen.

B Gebäude wie Minen, Arbeiterlager, Produktionsstätten und Ausbildungsstätten für den Unterhaltungssektor sollten Sie möglichst nicht in direkter Nachbarschaft zu Häusern errichten, anderenfalls stagniert die Entwicklung des Wohngebietes.

C Händler kommen nur dann in Ihre Stadt, wenn sie über eine Straße zu ihr gelangen können. Sonst ziehen Sie auf der Hauptstraße an der Stadt vorbei. Liegt Ihre Stadt auf der anderen Seite eines Flusses, müssen die Fährhäfen unbedingt mit ausreichend Angestellten besetzt sein.

D Wenn Sie Nahrungsmittel importieren wollen, achten Sie darauf, dass Ihre Lagerhäuser diese Waren auch annehmen. Bei der automatischen Grundeinstellung werden Lebensmittel grundsätzlich abgelehnt. Ändern Sie „Nicht annehmen" in „Alles annehmen".



DAS SCHLÄGT AUF DEN MAGEN Wenn Sie mehr Ernte einfahren, als die Silos fassen können, so gehen die übrigen Nahrungsmittel in den Fluten des Nils unter – und die Hungersnot ist vorprogrammiert.

P



dass auf jeden Arbeiter genau ein Arbeitsplatz kommt. Doch die Realität sieht anders aus: Entweder gibt es zu wenig Arbeitsplätze oder zu wenig Arbeiter.

Besser mehr Arbeiter als zu wenige

Dabei ist ein Mangel an Arbeitsplätzen immer besser als ein Mangel an Arbeitskräften. Wollen Sie einen Industriezweig ausbauen oder einen neuen aufbauen, sind im Falle eines Überschusses an Arbeitskräften sofort fleißige Helfer zur Stelle. Haben Sie dagegen mehr Arbeitsplätze als Arbeiter, dann funktionieren Gebäude nicht oder sind nur teilweise einsatzbereit. Besonders bemerkbar macht sich das, wenn Feuerwachen und Architektenbüros nicht voll einsatzfähig sind. Denn dann stürzen viele Gebäude ein oder ein Feuer breitet sich über die ganze Stadt aus.

Achtung: Eine Arbeitslosenquote von 30 Prozent und mehr veranlasst die Einwohner, in Scharen Ihre Stadt zu verlassen. Eine Rate von 10 bis 20 Prozent ist also optimal.

Industrie

Unterschiedliche Verhältnisse

Das optimale Verhältnis von rohstofffördernden und weiterverarbeitenden Werkstätten gestaltet sich unterschiedlich. Eine Tongrube liefert zum Beispiel genügend Lehm für zwei Geschirrwerkstätten, eine Gerstenfarm versorgt genau drei Brauereien und eine Schilfsammelstelle liefert ausreichend Material für vier Papyrushersteller.

Legen Sie Industriezweige still, die Sie vorübergehend nicht benötigen

Denken Sie daran, immer etwas mehr Rohstoffe zu fördern und zu verarbeiten, als Sie benötigen. Der Pharao verlangt oft größere Mengen, die anderenfalls dann vielleicht nicht auf Lager sind. Haben Sie allerdings von einem Rohstoff mehrere tausend Einheiten in Warenhäusern gelagert, können Sie den Industriezweig vorübergehend stillegen und die Arbeitskräfte woanders einsetzen.

Handel

Vom Tellerwäscher zum Millionär – der Export von Gütern macht Sie steinreich!

Steuern sind schnell und leicht gemachtes Geld, da Sie lediglich Senatsgebäude aufstellen müssen. Der Handel mit anderen Städten bringt Ihnen jedoch wesentlich mehr Geld ein. Grundsätzlich lassen sich fertige Produkte wie Bier, Leinen oder Papyrus zu einem erheblich höheren Preis verkaufen als Rohstoffe.

Import von Rohstoffen?

Können Sie selbst benötigte Produkte nicht herstellen, lohnt sich oft der Import von Rohstoffen, die Sie dann zu den gewünschten Produkten weiterverarbeiten können. Denn der Preisunterschied von Rohstoff zu Produkt liegt pro Einheit bei mindestens 100 Deben. Manchmal lohnt sich der Import von Rohstoffen auch, wenn Sie Arbeitskräfte für andere Gebäude benötigen oder einfach keinen Platz zum Bauen haben.

Geld

Geld macht glücklich – Sie, die Einwohner und vor allem den Pharao!

Alles, was Sie in Ihrer Stadt bauen, kostet Geld und je mehr Sie davon haben, desto mehr steigt auch Ihr Ansehen beim Pharao und die Wohlstandswertung. Geld nehmen Sie ein, indem Sie Steuern eintreiben, Waren exportieren oder Gold schürfen. Hin und wieder schenkt Ihnen der Pharao sogar etwas, wenn Sie seine Forderungen erfüllen.

Eine Spende vom Pharao

Zu Beginn jeder Mission erhalten Sie eine bestimmte Menge Geld. Schreiben Sie rote Zahlen, hilft Ihnen der Pharao noch einmal mit einer weiteren Finanzspritze aus. Doch danach ist Schluss. Überschreiten Sie dennoch den Kreditrahmen von 5.000 Deben, können Sie nichts weiter tun, als abwarten und hoffen, dass Ihre Goldminen nicht einstürzen oder die anderen Geldquellen nicht versiegen.

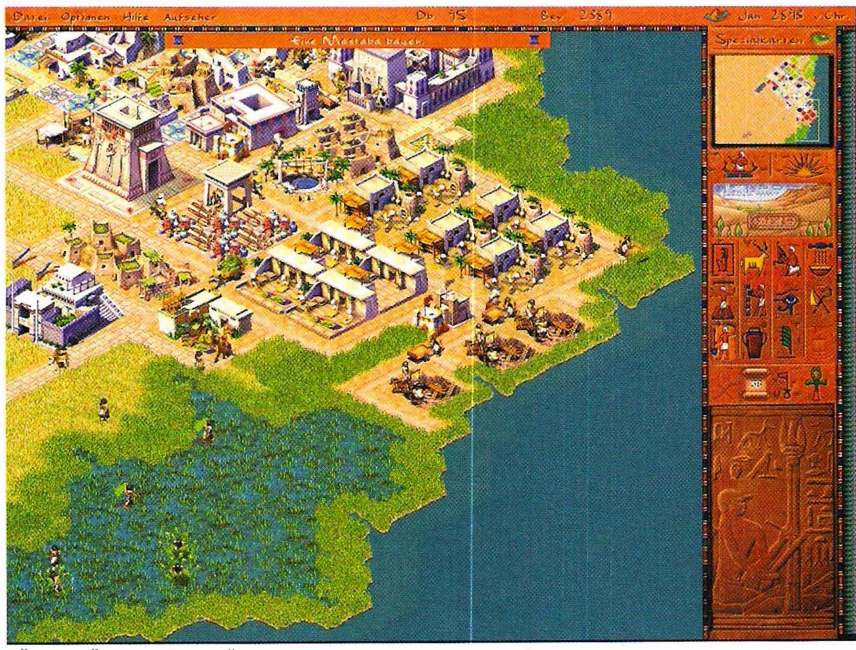
Unterhaltung

There is no business like showbusiness – Unterhaltung ist alles!

Immer nur arbeiten und schuften macht die Einwohner lustlos und träge. Ihr unaufhörliches Bedürfnis nach Unterhaltung stillen Sie am besten, indem Sie an fast jeder Ecke eine Schaubude aufstellen. Diese Form des Zeitvertreibs reicht für eine Stadt von etwa 600 bis 800 Einwohnern. Danach verlangen sie schon bald nach Musikpavillons und den ganz großen Pavillons. Berücksichtigen Sie dies bei der Stadtplanung.

Die Entertainer müssen ausgebildet werden

Ab einer Stadtgröße von etwa 1.000 Einwohnern fordert die Bevölkerung Zugang zu allen Unterhaltungsgebäuden. Bevor Musikpavillons betrieben werden können, müssen sowohl Jongleure als auch Musiker in Schulen herangebildet werden, für Musikpavillons zusätzlich Tänzer.



FÜR DIE BÜRGER KEIN SCHÖNER ANBLICK Im Industrieviertel will niemand leben. Doch es darf auch nicht zu weit weg liegen – denn laufen wollen die Einwohner auch nicht allzu weit.

Bildung

Bildung erhöht die Lebensqualität

Die Ägypter wissen, dass die Aus- und Weiterbildung der Weg zu einem besseren Job ist. Sie möchten ihre Kinder in die Schule schicken und sich selbst in Büchereien Wissen aneignen. Beide Einrichtungen benötigen Papyrus, um zu funktionieren.

Stellen Sie genügend Schreiberschulen auf

Eine Schreiberschule kann die Kinder von etwa 800 Einwohnern unterrichten. Damit aber auch jedes Haus von einem Lehrer besucht werden kann, sollten Sie über die Stadt verteilt mehrere Schulen aufstellen.

Importieren Sie Papyrus und Schilf, wenn nötig

Achtung: In manchen Missionen bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als Papyrus oder Schilf zu importieren. Bleibt der Zugang zu Bildungsstätten verwehrt, können sich die Häuser nicht weiterentwickeln.

Religion

Schenken Sie den Göttern Ihre volle Aufmerksamkeit

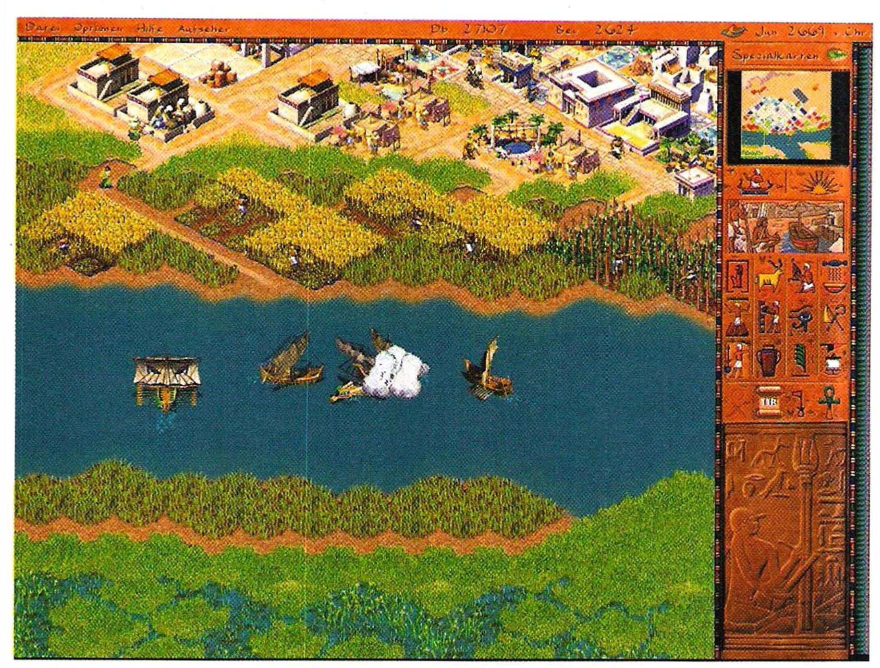
Insgesamt 15 Gottheiten bestimmen über Wohl oder Untergang Ihrer Stadt. Widmen Sie ihnen Tempel und Schreine und feiern Sie Feste zu ihren Ehren, sind die Götter freundlich gestimmt. Sie lassen den Nil besonders hoch ansteigen, verbessern die Attraktivität der Gegend und heben die Moral im Kampf.

Wieso ist meine Schutzgottheit immer verärgert?

Es gilt vor allem, die fünf Hauptgötter Osiris, Ptah, Bast, Seth und Ra zufrieden zu stellen. In jeder Mission gibt es eine Schutzgottheit, die mehr Aufmerksamkeit von Ihnen verlangt als die anderen Götter. Achten Sie also besonders darauf, diese nicht zu verärgern. Bis zu einer Einwohnerzahl von etwa 1.500 reicht jeweils ein Tempel für jede Gottheit – und für die Schutzgottheit zwei Tempel.

Je mehr Tempel, desto besser

Wenn Sie feststellen, dass die Götter durch Feste nicht mehr zufrieden zu stellen sind, dann errichten Sie, wo immer Sie können, Schreine und neue Tempel. Achten Sie jedoch darauf, keine Gottheit außer der Schutzgottheit zu bevorzugen. Haben Sie doch einmal den Zorn eines Gottes auf sich gezogen, müssen Sie mit Malariaplagen und brennenden Lagerhäusern rechnen.



FEUER FREI Greifen Sie die feindlichen Transporterschiffe an. Sie dürfen auf keinen Fall an das Ufer gelangen. Sonst laden sie ihre Bodentruppen ab und verwüsten die ganze Stadt.

Krieg

Eine kleine Warnung vom Militär-Aufseher

Bevor eine fremde Armee in Ihre Stadt eindringt, erhalten Sie eine Warnung vom Aufseher des Militärs. Er teilt Ihnen mit, wann die feindlichen Truppen einfallen werden, so dass Sie sich entsprechend darauf vorbereiten können.

Bogenschützen nach hinten!

Im Kampf gegen die Armeen stehen Ihnen drei verschiedene Bodentruppen zur Verfügung. Die Bogenschützen sind nur leicht gepanzert und damit an der Front unbrauchbar. Wenn Sie sie in sicherer Entfernung positionieren, können Sie den Gegnern mit Pfeilen starken Schaden zufügen. Die Infanteristen kämpfen zusammen mit den Wagenlenkern in den vordersten Reihen. Möchten Sie die gegnerischen Linien durchbrechen, sollten Sie vor allem die Wagenlenker einsetzen. Sie sind viel stärker als die Soldaten.

Achten Sie auf die feindlichen Transporterschiffe

Nicht nur auf dem Land, sondern auch auf See finden Kriege statt. Die feindlichen Kriegsschiffe kommen meist zusätzlich mit Transportern, in denen sich Bodentruppen befinden. Versuchen Sie, mit den eigenen Kriegsschiffen schnellstmöglich die Transporter zu erledigen. Sie können nie genau wissen, wo die Bodeneinheiten abgesetzt werden und Ihre eigenen Fußtruppen treffen meist erst dann ein, wenn schon viele Gebäude in Schutt und Asche liegen.

Verteidigen Sie sich mit Mauern und Türmen

Befinden Sie sich in einer Grenzstadt Ägyptens, die oft angegriffen wird, loht sich als zusätzliche Verteidigungsmaßnahme der Bau von Mauern und Türmen. Auf den Mauergängen patrouillieren Wachen und wehren Angreifer mit Pfeilen ab. Doch selbst Mauern und Türme halten einer großen Armee nicht lange stand.

Gesundheit

Gesunde Arbeiter sind produktive Arbeiter

Die beste Strategie die Ägypter gesund zu halten, ist, ihnen genügend Nahrungsmittel zur Verfügung zu stellen und jedem Wohnviertel Zugang zu einem Arzt, einer Apotheke, einer Zahnarztpraxis und einem Einbalsamierer zu verschaffen.

Kriminalität

Glückliche Einwohner begehen keine Verbrechen

Hauptfaktoren für eine gute Stimmung unter den Bürgern und eine stabile Wachstumsrate sind große Nahrungsvorräte, Arbeitsplätze, ein niedriger Steuersatz und hohe Löhne. Bietet Ihre Stadt solch ein einladendes

P



DURSTLÖSCHER Ihre Träger beliefern die Häuser regelmäßig mit Wasser. Befinden sich in einem Gebiet nur niedrige Säulen, sollten Sie dort eine weitere Zisterne errichten.

Umfeld, zieht sie viele Einwanderer an und macht sie rundum zufrieden.

Warum werden meine Steuereintreiber überfallen?

Knappe Nahrungsvorräte, hohe Steuern und gekürzte Löhne lassen die Kriminalitätsrate in die Höhe schnellen: Steuereintreiber werden regelmäßig überfallen, Bürger fühlen sich nicht mehr sicher und Häuser entwickeln sich zurück.

Errichten Sie Gebäude mit hohen Angestelltenzahlen

Hohe Steuern können einfach herabgesetzt und niedrige Löhne erhöht werden. Wurde die Kriminalität durch Arbeitslosigkeit verursacht, hilft es, Gebäude mit hohen Angstelltenzahlen wie z. B. einen Pavillon oder ein Arbeiterlager zu errichten. Sie werden sofort besetzt und damit verringert sich die Arbeitslosenzahl in kürzester Zeit.

Spezialkarte

Die Ursache für jedes Problem lässt sich durch die Spezialkarten herausfinden

Die Spezialkarte ist unverzichtbar für eine gute Städteplanung. Sie zeigt die Stadt unter Berücksichtigung bestimmter Kriterien: Risiken wie z. B. Feuer, Kriminalität, Malaria, Krankheit und Schaden, die Versorgung mit Wasser, der Zugang zu Bildungs- und Unterhaltungseinrichtungen usw. Verschieden hohe Säulen zeigen an, wie es um die Versorgung, die Wartung und den Zugang der Häuser zu bestimmten Gebäuden steht. Zu Beginn einer Mission geben die Spezialkarten noch wenig Aufschluss, da die meisten Gebäude noch nicht oder nur teilweise besetzt sind. Wenn der Aufseher zum ersten Mal keinen Mangel an Arbeitern mehr meldet, sollten Sie anfangen, regelmäßig in die Spezialkarten zu sehen. Denn dort lässt sich für jedes Problem die Ursache lokalisieren. Bleibt ein Wohnviertel in der Entwicklung zurück, kann dies z. B. an einer unzureichenden Wasserversorgung oder dem fehlendem Zugang zu einem Tempel liegen.

Wertungen

Gute Wertungen sind ein Indikator für den Erfolg Ihrer Stadt.

Der Pharao misst den Erfolg Ihrer Stadt anhand von vier Bewertungskriterien: Kultur, Wohlstand, Monument und Königreich. Die Kulturrate steigt, wenn Sie Tempel bauen, Bildungsstätten errichten und den Ägyptern ausreichend Unterhaltung bieten. Luxuriöse Häuser und reichlich Geld in der Stadtkasse steigern die Wohlstands-Wertung. Die Monument-Wertung wird alleine daran festgemacht, wie viele Monumente gebaut werden, wie groß sie sind und welche Grabbeigaben gemacht worden sind. Eine Steigerung der Königreich-Wertung erreichen Sie nur, indem Sie dem Pharao die geforderten Güter vor Ablauf des Zeitlimits liefern. Auch Geschenke, die von Ihrem Privatgehalt bezahlt werden, stimmen ihn entgegenkommend. Achtung: Sinkt die Königreich-Wertung auf Null, marschieren die Truppen des Pharaos ein, um Ihre Stadt einzunehmen.

Pharao

Wie schaffe ich es, die Forderungen des Pharao rechtzeitig zu erfüllen?

Der Pharao fordert in unregelmäßigen Abständen bestimmte Güter an. Für die Bereitstellung haben Sie in der Regel zwölf bis 24 Monate Zeit. Es lohnt sich, vorauszuplanen und schon früh mindestens eine Produktionsstätte für jeden Rohstoff und jede weiterverarbeitende Werkstätte zu errichten. Wenn Sie erst nach Erhalt der Meldung anfangen, die Produktion in Gang zu bringen, haben Sie schlechte Chancen, das Zeitlimit zu erfüllen. Denn Sie müssen erst Geld für die Gebäude erwirtschaften, einen geeigneten Standort suchen, Einwanderer anlocken und mit ihnen Arbeitsplätze besetzen.

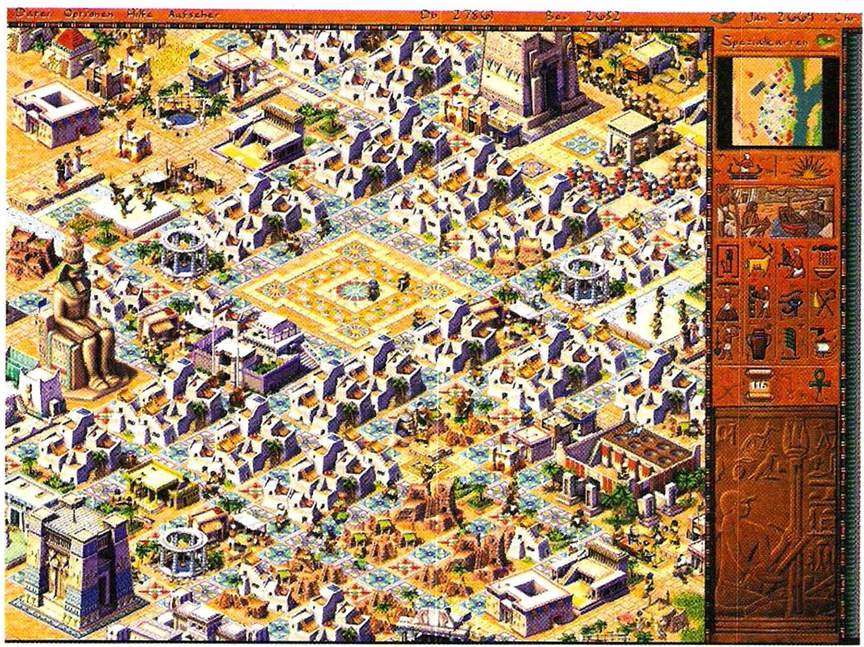
Verärgern Sie den Pharao nicht – sonst greift er Ihre Stadt an

Oft gewährt Ihnen der Pharao bei Aufträgen mit einer Frist ab zwölf Monaten jedoch noch einen Aufschub über weitere zwölf Monate. Die Königreich-Wertung bleibt dann jedoch unverändert. Liefern Sie die geforderten Waren gar nicht, sinkt sie. Steht sie bei Null, schickt er seine Truppen ...

Wohnviertel

Bauen Sie keine langen Häuserreihen!

Große und luxuriöse Häuser können sich nur aus vier einzelnen, zusammenstehenden Häusern bilden. Reihen von 2x4 Kacheln oder 2x8 Kacheln eignen sich daher am besten für den Bau eines Wohnviertels. Bauen Sie längere Reihen, kommen die Angestellten nicht mehr so leicht an jedes Haus, da sie große Bögen laufen müssen. Die Einwohner fühlen sich nur wohl, wenn ihnen jede erdenkliche Einrichtung, ob für Gesundheit, Religion oder Bildung, zugänglich gemacht wird.



ENTWICKLUNGSHILFE Ohne Zugang zu einem Gericht und einer Schreiberschule können sich diese Häuser nicht verbessern. Doch leider ist kein Platz mehr dafür.

Lassen Sie genügend Platz für große Gebäude

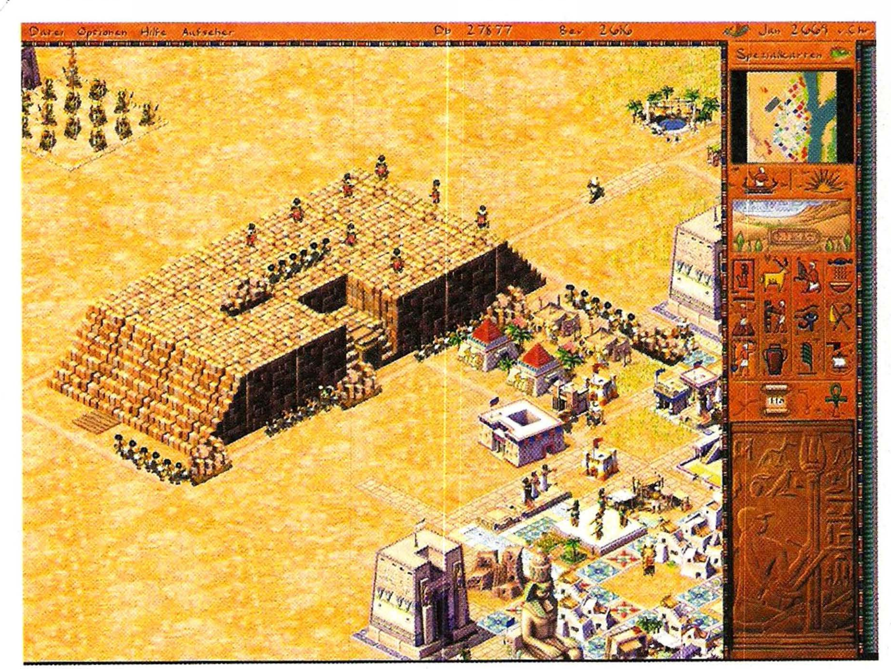
Die etwas größeren Gebäude wie Tempel, Gerichtsgebäude und Pavillons benötigen z. B. 3x3 Kacheln, müssen aber trotzdem mitten in der Stadt aufgestellt werden. Fällt Ihnen erst später auf, dass Sie bereits alles zugebaut haben, ist es schwierig, einfach ein anderes Gebäude abzureißen. Denn dann ist die Gefahr groß, dass Sie den Zugang zu einem anderen Gebäude verhindern – und damit das lückenlose Versorgungsnetz zerstören.

Die Einzelmissionen:

Men-nefer:

Bauen Sie genügend Kichererbsenfarmen

1. Das fruchtbare Land am Ufer des Nils sollte richtig genutzt werden, damit weder Überschüsse noch Defizite zu Stande kommen. Acht Kichererbsenfarmen und eine Gerstenfarm versorgen 1.500 bis 2.000 Menschen optimal. Vergessen Sie nicht, mindestens drei Silos für die Ernte aufzustellen und zwei Brauereien für die Gerste zu bauen.



SKLAVENARBEIT Die Steinzieher müssen für eine mittlere Mastaba 28.000 Ziegel vom Warenhaus zur Baustelle schaffen. Sorgen Sie deshalb für genügend Arbeiterlager.

Die Herstellung von Papyrus öffnet die Handelswege

2. Der Handel mit anderen Städten wird Ihnen vom Pharao erst gestattet, wenn Sie Papyrus herstellen. Für die gesamte Mission reichen eine Schilfsammelstelle und vier Papyrushersteller völlig aus.

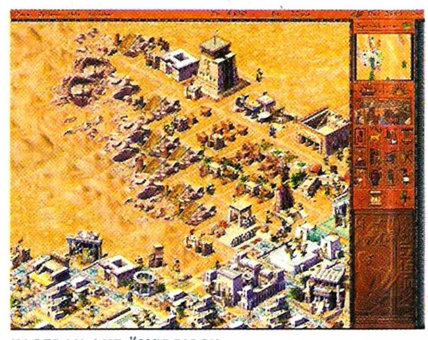
Wo bekomme ich die Ziegel für die Mastaba her?

3. Um die Monumentwertung zu erfüllen, müssen Sie eine Mastaba bauen. Errichten Sie am Rand der Stadt zwei Mauergilden und zwei Arbeiterlager und legen Sie den Grundstein für die Mastaba. Achtung: Sie können Ziegel nicht selbst herstellen und müssen sie daher importieren. Damit Sie den Überblick nicht verlieren, sollten Sie im Handelsmenü eine kleine Stückanzahl einstellen, z. B. „Importieren bis 1.200 Stück".

Halten Sie immer etwas Gerste auf Lager

4. Vergessen Sie nicht, immer ein wenig Gerste auf Lager zu haben, da der Pharao ab und zu danach verlangt.

Timna:



TAGEBAU AUF ÄYGPTISCH Es gibt immer Einwanderer, die neben Minen leben und arbeiten wollen.

Fördern Sie Kupfer

1. In Timna gilt es, sich die Bodenschätze zu Nutze zu machen. Gleich zu Anfang verlangt der Pharao zudem nach größeren Mengen Kupfer, später nach Edelsteinen und schließlich nach Geld. Da Sie eine Königreich-Wertung von 70 erreichen müssen, sollten Sie sehr genau darauf achten, jede Forderung so schnell wie möglich zu erfüllen.

Bauen Sie ein Arbeiterviertel in der Nähe der Minen

2. Die ersten Gebäude, die Sie errichten sollten, sind demnach Minen. Am besten eignet sich dafür die Hügelkette oberhalb des Sees im Westen der Karte. Da dort zu wenig Platz ist, um viele Minen aufzustellen, sollten Sie gut planen. Eine Edelsteinmine, zwei Kupferminen und zwei Goldminen sollten

P

dort mindestens Platz finden. Damit die Minen auch genügend Angestellte haben, sollten Sie eine Art Arbeiterviertel in ihrer Nähe bauen. Sie können die Häuser nicht mit Wasser beliefern.

Machen Sie sich auf den Angriff einer feindlichen Armee gefasst

3. Zum ersten Mal begegnen Sie in Timna auch feindlichen Armeen. Sie werden zwar meist ein Jahr und länger im Voraus gewarnt, doch nach der Waffenproduktion müssen die Soldaten auch zuerst einmal gedrillt werden – und das erfordert Zeit, die Sie vielleicht nicht haben. Errichten Sie daher möglichst früh eine Waffenschmiede und einen Drillplatz. Mit den regelmäßig einfallenden Armeen wird ein Infanteristen-Fort leicht fertig. Achten Sie nur darauf, dass gefallene Soldaten durch neue ersetzt werden.

Wie kann ich die Ernährung der Einwohner sicherstellen?

4. Um die Bevölkerung mit genügend Nahrung zu versorgen, sollten Sie ab einer Anzahl von 1.000 bis 1.500 Bürgern anfangen, Kichererbsen zu importieren. Die Strauße reichen für eine umfangreiche Versorgung bei weitem nicht aus.

Behbeit:

Je kürzer die Transportwege, desto schneller kommen Sie an das Gold

1. Beginnen Sie im unteren Teil der Karte mit dem Bau von sieben bis acht Goldminen und setzen Sie den Dorfpalast so nahe wie möglich an das Minenviertel. Auf diese Weise sind die Transportwege kurz und Sie kommen schneller an das Gold.

Für Fischereien ist in Behbeit zu wenig Platz

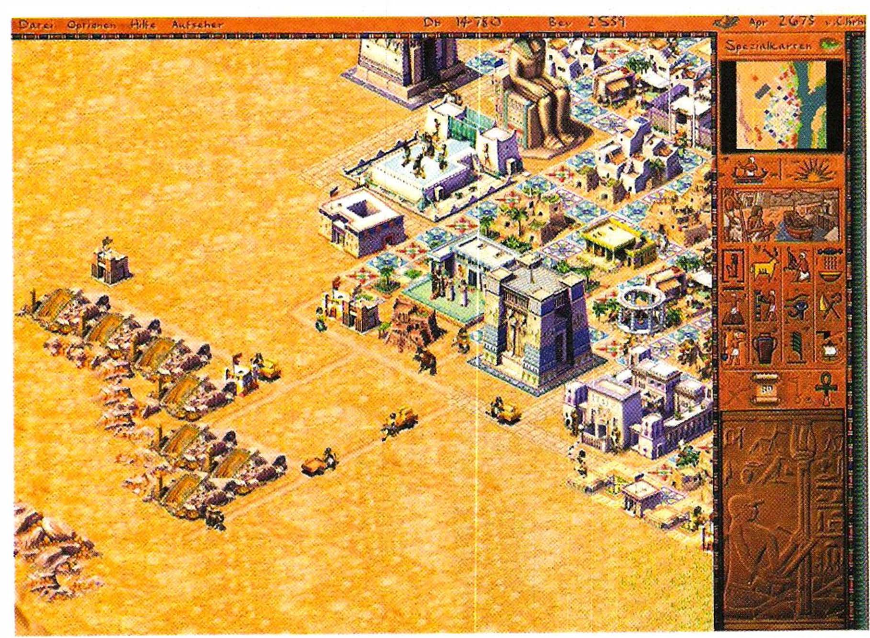
2. Fische eignen sich in Behbeit nicht als Hauptnahrungsmittel. Zwar können Sie am Ufer des Nils Fischereien aufstellen, doch bleibt Ihnen neben der Werft, einem Dock für den Handel und zwei Kriegshäfen zu wenig Platz. Halten Sie sich lieber an das Ackerland und errichten Sie dort fünf Gerstenfarmen und neun Kichererbsenfarmen.

Der Pharao ist anspruchsvoll

3. Die Forderungen des Pharao sind ziemlich happig: Neben über tausend Einheiten Bier verlangt er sogar noch größere Mengen an Geschirr und Fische. Vergessen Sie nicht: Auch wenn Sie in den Silos mehr Fische als benötigt lagern, müssen sie erst in Warenhäuser geschafft werden (auf „Alles annehmen" stellen!), damit Sie zum Pharao entsendet werden können.

Importieren Sie Holz und Waffen

4. Etwa ab dem Jahr 2680 v. Chr. greifen regelmäßig fremde Flotten an. Sie bestehen meist aus zwei Kriegsschiffen und einem Transporterschiff. Importieren Sie rechtzeitig Holz und Waffen, um die Feinde aus Ihrer Stadt zu vertreiben. Die feindlichen Schiffe greifen nicht nur die Stadt, sondern auch sämtliche Fischerboote und Handelsschiffe an.



GOLDRAUSCH In Behbeit sorgen die Goldminen für eine sichere Geldquelle. Liegt der Dorfpalast in der Nähe, müssen die Karrenschieber nicht so lange Wege zurücklegen.



RUDERPARTIE Ohne einen funktionierenden Fährhafen können die Händler den Nil nicht überqueren.

Abedju:

Auch der Fährhafen auf der anderen Seite des Nils benötigt Angestellte

1. Bevölkern Sie das Land jenseits des Nils. Es ist zwar kleiner, hat dafür aber eine sehr viel größere Ackerfläche. Damit Einwanderer auf die andere Seite des Flusses gelangen, müssen Sie auf beiden Seiten des Nils Fährhäfen bauen. Vergessen Sie nicht, auch auf der unbevölkerten Seite wieder eine Art „Getto" zu bauen, das nur mit den nötigsten Gebäuden wie Feuerwache und Architektenbüro ausgestattet ist. Einwanderer können zwar ohne funktionierenden Fährhafen übersetzen, doch die Händler müssen von Angestellten übergesetzt werden.

Für die Monument-Wertung müssen Sie drei Mastabas bauen

2. Damit Sie die Monument-Wertung erfüllen können, müssen Sie zwei kleine Mastabas und eine große errichten. Da das Land jenseits des Nils aber kaum Platz für alle drei Monumente bietet, sollten Sie zumindest eine kleine Mastaba auf der anderen Seite bauen.

Ist der Pharao zufrieden, schenkt er Ihnen Ziegel

3. Der Pharao verlangt oft nach Bier, meist 800 bis 1.000 Einheiten. Sorgen Sie dafür, dass das Ackerland rechtzeitig bestellt wird und die Brauereien genügend Arbeiter haben. Wenn Sie seine Forderungen immer zu seiner Zufriedenheit erfüllen, macht er Ihnen oft größere Mengen Ziegel zum Geschenk, meist sind das 1.600 bis 2.400 Einheiten.

Feindliche Armee greifen Ihre Stadt an

4. Achtung: etwa 2670 v. Chr. greift eine fremde Armee mit Schiffen an. Importieren Sie bis dahin genügend Holz und Waffen für zwei Kriegshäfen und ein Infanteristen-Fort.

Silke Menne

Rainbow Six: Rogue Spear

Mit unseren allgemeinen Tipps zeigen wir Ihnen, wie Sie die Missionen ohne Verluste durchstehen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Red Storm** ■ VERTRIEB **Take 2** ■ PREIS **ca. DM 89,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

Sie haben sich eine schwere Aufgabe ausgesucht. Die Leitung der Anti-Terror-Einheit „Rainbow" ist wahrlich kein Zuckerschlecken. Unsere allgemeinen Tipps geben Ihnen das nötige Rüstzeug, um jede Mission heil zu überstehen.

Geheimakte „Operation Anti-Terror"

Akte 1: Einführung

Was erwartet mich bei Rogue Spear?

Um es vorwegzunehmen, es gibt keine „Musterlösung" für Ihre Aufträge, denn das Gegnerverhalten ist dynamisch. Die Terroristen sind beweglich, reagieren auf Lärm usw. Sie müssen also immer mit Überraschungen rechnen. Wir werden Ihnen die Vorgehensweise für einen Auftrag Schritt für Schritt erklären, als Musterbeispiel wird die Mission „Lost Thunder/Verlorener Donner" dienen.

Akte 2: Einsatzvorbereitung

Abschnitt 1: Wie stelle ich sinnvoll ein Team zusammen?

Die erste Hürde ist die richtige Zusammenstellung Ihres Einsatzteams. Machen Sie sich dazu mit den verschiedenen Charaktereigenschaften vertraut, um Spezialaufgaben wie Aufklärung, Sprengung etc. auch den richtigen Akteuren zuzuweisen. Teamführer sollten einen möglichst hohen Führungswert haben. Dies wird umso wichtiger, wenn Sie Teammitglieder mit niedriger Selbstkontrolle dabeihaben. Ein starker Führungscharakter kann die Selbstkontrolle positiv beeinflussen. Die jeweilige Teamgröße ist von der Aufgabe abhängig, bis auf wenige Ausnahmen (z. B. Mission 11: „Oracle Stone/Orakel-Stein") sollten Sie keine „Einzelkämpfer" losschicken. Zwei- oder Dreier-Teams sind am effektivsten. Bei der Maximalstärke von vier Kämpfern stehen sich die Charaktere öfter mal selbst im Weg oder behindern sich besonders in engen Bereichen.

Beispiel Kosovo:

Für die Befreiung der Geiseln im Kosovo-Szenario haben wir uns für drei Teams entschieden.

- Team Grün besteht aus zwei Scharfschützen.
- Team Blau ist eine reine Angriffstruppe.
- Team Rot hat einen Aufklärer bei sich, um versteckte Gegner aufzuspüren.

Was ziehe ich bloß an?

Bei der Uniformwahl können Sie in der Regel auf die vorgegebene Variante des PC zurückgreifen. Spielanfänger, deren Charaktere ständig ausgelöscht werden, können die Überlebenschancen ihrer Schützlinge etwas erhöhen, indem sie alle Teams mit schweren Uniformen bestücken, dafür müssen aber Nachteile bei Beweglichkeit und Reaktion hingenommen werden.

Welche Bewaffnung ist richtig?

Hier wird es richtig interessant. Nehmen Sie sich für die richtige Bewaffnung Zeit.

STATISTIK	Bog	Bur	Cha	Han	Yac	Gal	Joh	FiL
ANGRIFF	98	93	100	91	97	50	42	91
SPRENGSTOFF	20	75	71	75	30	45	55	62
ELEKTRONIK	20	53	67	65	86	22	50	36
GRANATEN	50	67	74	84	60	83	70	85
HECKENSCHÜTZE	51	36	63	43	54	96	100	59
TARNUNG	73	78	100	85	97	99	100	70
AGGRESSIVITÄT	89	91	95	93	95	100	89	82
FÜHRUNGSQUALITÄT	96	85	100	86	65	88	83	82
SELBSTBEHERRSCHUNG	93	75	92	84	70	90	87	87
AUSDAUER	97	94	97	100	95	90	98	83

EINE STARKE TRUPPE Die Charakterwerte unserer Einsatztruppe im Kosovo können sich getrost sehen lassen, damit werden die Terroristen ernste Schwierigkeiten bekommen.

Grundlagen

In diesem Kasten erklären wir Ihnen die absoluten Basics von Rogue Spear.

Bei der Bewaffnung sind in der Regel schallgedämpfte Waffen einzusetzen. Für Sonderaufgaben wie Deckung geben, schnelles Säubern und Scharfschützeneinsatz sind die Spezialwaffen zu benutzen.

Nehmen Sie sich für die Planung viel Zeit. Machen Sie einen Probedurchlauf mit dem vorgegebenen PC-Plan als Beobachter, um Schwachstellen aufzudecken. Passen Sie dann Ihre Planung an.

Jedes Team erhält am besten seinen eigenen Startcode, das ist übersichtlicher. Lediglich für gemeinsame Aktionen können Sie ein Codewort für mehrere Teams benutzen.

Die Sonderbefehle für Verteidigung, Deckung und Hinterhaltschuss geben Ihnen gute taktische Möglichkeiten an die Hand, nutzen Sie sie auch!

Beachten Sie bei der Zuweisung der Befehle für die Kampfmodi und -geschwindigkeit die jeweilige Situation/Umgebung - hier passieren die meisten Fehler.

Wählen Sie in der Aktionsphase bevorzugt die Teamansicht, der Kartenmodus ist besser geeignet, wenn Sie mit der Replayfunktion Ihre Missionen analysieren.

Es ist wichtig, die Gegner zu entdecken, ohne aufzufallen, benutzen Sie dafür Aufklärer mit Herzschlagsensoren.

Überstürztes Handeln bringt nichts, nehmen Sie sich für eine Mission viel Zeit. Geht etwas schief, speichern Sie eine Wiederholung ab und analysieren Sie den Einsatz.

Schallgedämpft oder nicht?

Schallgedämpfte Waffen (SD) sind meist eine gute Wahl. Krachmacher ohne SD können Ihnen aber helfen, die Gegner aus der Reserve zu locken. Hier einige Einsatzvorschläge.

PRIMÄRE BEWAFFNUNG	EINSATZGEBIET
1x Scharfschützengewehr PSG 1	Heckenschützeneinsatz
2x G36	Gut für den Häuserkampf
2x M4	Deckung und Feuerschutz
1x G3	Deckung und Feuerschutz (größere Distanz)
2x MP5/10SD	Schnelles Säubern in Häusern

ZUSATZAUSRÜSTUNG: 6x .45 MARK 23 SD, 2x Desert Eagle, 1x Herzschlagsensor, Blitz- und Splittergranaten

Waffenübersicht

Eine Waffe ist nicht immer für jede Mission zu empfehlen. Um die Krachmacher am besten einzusetzen, sollten Sie sich die Kurzbeschreibungen unbedingt anschauen.

Standardwaffe HK MP5A4



Wenn keine besonderen Eigenschaften wie extreme Reichweite oder Heimlichkeit verlangt werden, lassen sich damit die meisten Situationen meistern. Für Aufklärungs- oder stille Einsätze benutzen Sie die schallgedämpfte Variante. Wird mehr Feuerkraft benötigt, benutzen Sie die 10mm-Variante MP5/10A2.

Nahkampfwaffe HK MP5-PDW



Speziell einsetzbar, wenn Sie feindliche Räume schnell klären müssen. Durchschlagkräftiger ist das Modell HK UMP 45.

Unterstützungsgewehre HK G36K



Oft genug müssen Sie mit mindestens einem Team aus größerer Entfernung Deckung geben. Das G36 ist vor allem in engem Gelände zu favorisieren, für weitläufige Außenareale ist das kraftvolle G3A3 oder das M16-A2 eine sehr gute Wahl.

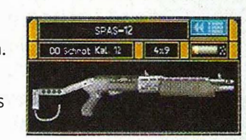
Scharfschützengewehre PSG-1



Dies ist das Standard-Scharfschützengewehr. In schwierigem, engem Gelände sollte die Wahl auf das WALTHER WA 2000 fallen. Am genauesten ist das BARRETT MODEL 82A1, welches allerdings aufgrund seiner Unhandlichkeit nur in weitläufigem Gelände sinnvoll ist.

Türbrecher SPAS-12

Die Spezialwaffe, um Türen aufzubrechen. Aber auch im schnellen Nahkampf leistet er gute Dienste, um enge Räume zu säubern. Achtung, diese Waffe ist allerdings höllisch laut.



Kurzwaffen

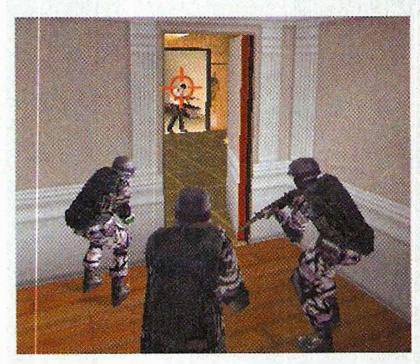
Für die meisten Einsätze sind schallgedämpfte Pistolen unumgänglich. Die HK.45 MARK 23-SD hat die beste Schalldämpfung (35dB). Müssen Sie nicht leise sein, rüsten Sie Ihre Leute mit der durchschlagkräftigen .50 Desert Eagle aus.



Splittergranaten

Obwohl sie sehr nützlich sind, ist die Handhabung von Granaten oftmals frustrierend, besonders wenn der PC die Steuerung übernimmt. Nicht selten kommt es vor, dass die eigenen Leute getroffen werden, weil die Granate mal wieder nicht richtig geworfen wurde bzw. die Leute falsch standen.





VORBILDLICH! So wird's gemacht: Der linke „Rogue" hält eine Granate bereit, während das restliche Team die Tür öffnet bzw. sichert.

Nichts ist ärgerlicher, als eine Mission zu vermasseln, nur weil die Waffe ungeeignet war. Am sinnvollsten ist es, die Waffen nach den anstehenden Missionstypen und -zielen auszuwählen. Welche Waffe wofür am besten geeignet ist, entnehmen Sie bitte dem Extrakasten links.

Hilfe, ich bin völlig planlos!

Planung wird Ihre Hauptbeschäftigung werden. Da Sie in der Regel mit unvorhersehbaren Ereignissen rechnen müssen, ist es sehr hilfreich, zunächst einen Missionsdurchgang mit der vorgeschlagenen Planung des Computers zu absolvieren. Agieren Sie dabei lediglich als Beobachter. Damit bekommen Sie am schnellsten heraus, in welchen Situationen Probleme auftauchen können. Nutzen Sie dafür auch intensiv die Replayfunktion. Nach abgeschlossener Analyse erstellen Sie dann einen eigenen Plan. Vergessen Sie auch nicht, sich die Aufklärungsdaten genau anzusehen. Vorsicht, die Standorte der Gegner sind nur unzureichend dargestellt, daher ist eine eigenständige Aufklärung durch entsprechende Spezialisten angebracht. Im Gegensatz zum Vorgänger *Rainbow Six* ist die 3D-Ansicht der Planungskarte viel besser. Mit ihrer Hilfe lassen sich strategisch günstige Punkte bzw. gefährliche Bereiche ziemlich gut ausmachen.

Wie wende ich die Startcodes sinnvoll an?

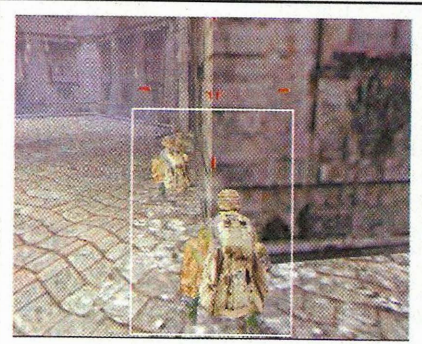
Es empfiehlt sich, möglichst kleine Etappen auszuarbeiten, um nicht unversehens in feindliches Kugelfeuer zu geraten. Weisen Sie häufig Startcodes zu, damit bekommen Sie eine gute Möglichkeit, sich am jeweiligen Checkpoint per Beobachtermodus einen Überblick über das Gelände zu verschafften. Diese Vorgehensweise ist komfortabler, als die Teams mit dem manuellen „Halt"-Befehl zum Stoppen zu bringen. Für das Setzen der Codes gibt es im Prinzip zwei grundlegende Varianten:

Variante 1

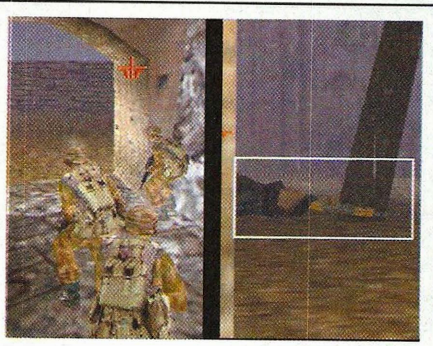
1. Sie weisen jeweils einen Code pro Team zu. Auf diese Art und Weise gibt es später kein Durcheinander. Benutzen

Der Kosovo-Einsatz

Zwischen Theorie und Praxis besteht meist ein sehr großer Unterschied. Wie die einzelnen Spielzüge aus der Planungsphase nun in die Tat umgesetzt werden, zeigen Ihnen am besten die zusammengestellten Screenshots aus der Mission „Djakovicha".



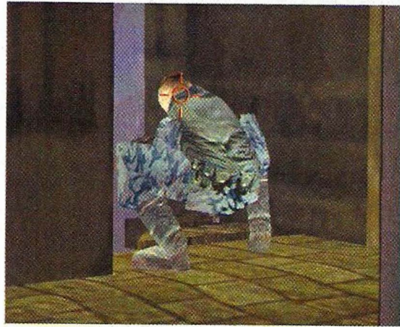
AN DIE WAND GELEHNT Um die offene Straße zu meiden, bewegt sich das rote Team dicht an der rechten Häuserzeile entlang.



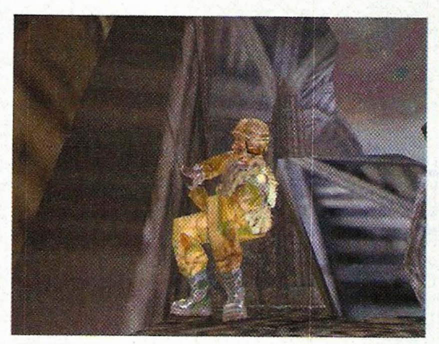
KEINE CHANCE Hinter dem Durchgang bei Checkpoint alpha 1 (links) lauert ein Terrorist. Ein schneller Schuss hat ihn beseitigt (rechts).



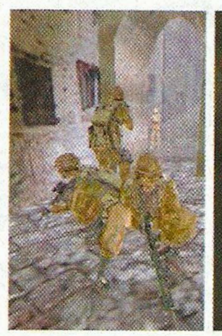
INS VISIER GENOMMEN Blitzschnell schaltet unser Schütze mit schallgedämpfter Pistole die Wache am Zugang zum Turmschützen aus.



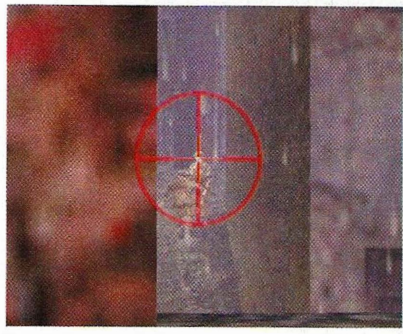
ÜBERRASCHUNG VON HINTEN Der feindliche Heckenschütze auf dem Turm ahnt noch nicht, dass er die längste Zeit bösen Unfug getrieben hat.



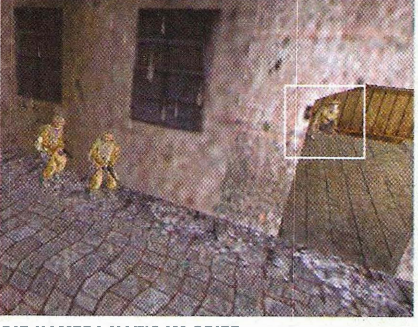
BLITZLICHT Mit der gezückten Blendgranate bereitet Team Rot die Befreiung der Geiseln hinter der Ecke vor. Nach der Blendung wird gestürmt.



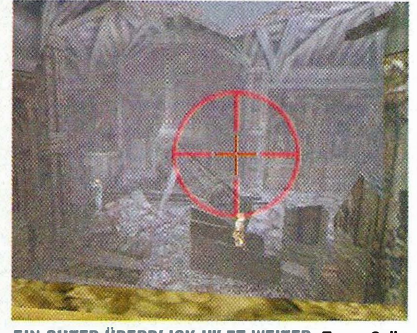
ERSTKONTAKT HERGESTELLT Team Blau erreicht Bravo 1 (links) und geht in Stellung. Rechts sehen Sie, warum dort gewartet wird.



TOTAL AUSGE„HECKT" Das zerfallene Haus ist der perfekte Platz für den Scharfschützen. Die ankommende Patrouille hat keine Chance.



DIE KAMERA HAT'S IM GRIFF Die Wiederholung zeigt, wo sich ein lauernder Gegner aufhält. Hier hilft ein schneller Schuss oder eine Granate.



EIN GUTER ÜBERBLICK HILFT WEITER Team Grün erreicht den Balkon in der Kirche mit den Geiseln. Von hier decken Sie die anderen Teams.

Sie diese Art der Zuweisung bei Aufträgen oder Situationen, bei denen kein großer Wert auf gleichzeitig durchgeführte Aktionen gelegt wird.

Variante 2

2. Wenn es notwendig ist, dass mehrere Teams gleichzeitig eine bestimmte Aktion durchführen (z. B. das Stürmen eines Gebäudes von mehreren Seiten gleichzeitig), dann geben Sie für diese Aktion allen beteiligten Teams den gleichen Code.

Akte 3 – Der harte Einsatz

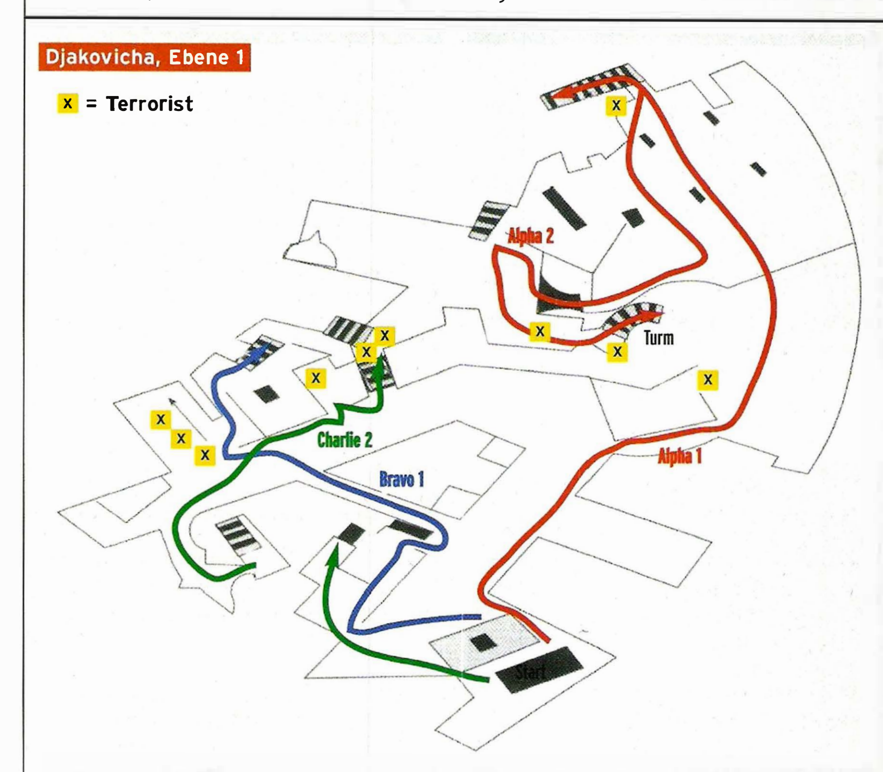
Karten- oder Teamansicht, was ist besser?

Wenn Sie in der Aktionsphase ein Team leiten und wissen wollen, was der Rest macht, dann ist es sehr hilfreich, wenn Sie den Kartenmodus aktivieren. Diesen sollten Sie allerdings nur in der kleinen Version bevorzugen. Die Kartenansicht im Vollbildmodus ist nicht zu empfehlen, da Sie Gegner auf der Karte eventuell zu spät bemerken. Mit der Teamansicht ist es eher möglich, bei unerwartetem Feindkontakt schnell selbst die Teamkontrolle zu übernehmen bzw. das Team halten zu lassen. Bei der Missionsanalyse per Replayfunktion hilft Ihnen der Kartenmodus im Vollbild sehr viel besser. Sie können damit die verschiedenen Teams gleichzeitig beobachten und so zum Beispiel Fehler in der zeitlichen Koordination feststellen. Diese können Sie dann später ausbügeln.

R

Planungsphase „Djakovicha, Kosovo"

Wie gehen Sie vor, wenn mehrere Teams koordiniert werden müssen? Anhand der „Kosovo-Mission" erläutern wir, wie Sie mit den Teams Blau, Grün und Rot alle Terroristen erledigen und dabei die Geiseln unbeschadet aus deren Händen befreien.



Planung für Team Blau

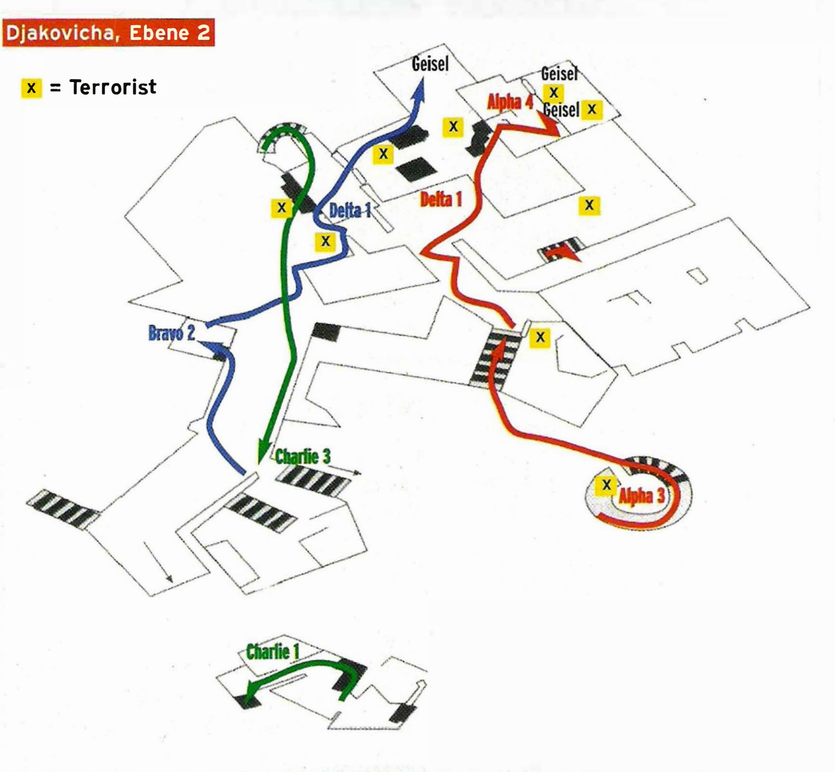
Das erste Etappenziel ist der schmale Durchgang (Bravo 1). Dort bauen Sie eine Verteidigungsstellung auf, um Gegnerpatrouillen abzufangen. Nachdem die Straßen geräumt sind und Team Rot den Turmschützen beseitigt hat, wird Bravo 1 aktiviert. Auf Ebene 2 angekommen, hält das Team zunächst an und wartet auf Team Grün. Wenn die Luft rein ist, geht es vorsichtig unter Deckung von Team Grün zum nächsten Zielpunkt (Bravo 2). Sobald Team Grün den Balkon in der Kirche erreicht, wird Bravo 2 aktiviert. Dringen Sie mit Delta 1 in die Kirche ein und sichern Sie die Geisel.

Planung für Team Grün

Marschieren Sie geradewegs durch die Häuser zum Checkpunkt (Charlie 1) auf der zweiten Ebene. Dort sichert das Team im Scharfschützenmodus den Straßenbereich ab. Aktivieren Sie Charlie 1 zeitgleich mit dem blauen Code Bravo 1. Vorsicht, bei Charlie 2 lauert ein Gegner im Haus. Ist er neutralisiert, aktivieren Sie Charlie 2 und dringen zur zweiten Ebene zu Team Blau vor, das dort wartet. Mit Charlie 3 geht es weiter in Richtung Kirche. Auf dem Weg dorthin sind noch Wachen im Weg. Ziel ist der Balkon in der Kirche. Die Scharfschützen sichern dort den Kirchenbereich ab.



VERTRAUEN IST ALLES Die Koordination Ihrer einzelnen Teams ist schwierig und sehr wichtig.



Planung für Team Rot

Im Blitztempo geht es in Richtung Alpha 1, dort wird eine Verteidigung aufgebaut. Kommt es zum Schusswechsel mit Patrouillen, wird der Terrorist hinter dem Durchgang angelockt. Ist die Luft rein, aktivieren Sie Alpha 1 und marschieren schnurstracks auf die Treppe zu. Vorsicht, dort lauert ein Gegner, setzen Sie am besten eine Blendgranate ein. Gehen Sie kurz vorsichtig die Treppe hoch, um dort eventuell sichtbare Gegner gleich mit auszuschalten. Ansonsten kehren Sie um und folgen dem Weg nach Alpha 2. Stellen Sie sicher, dass Team Blau und Grün zuvor die Patrouillen neutralisiert haben. Dringen Sie in das gut bewachte Turmgebäude ein (Alpha 2) und räumen Sie den Scharfschützen aus dem Weg. Der Turmschütze muss beseitigt sein, bevor Bravo 1 und Charlie 1 aktiviert werden. Runter vom Turm mit Alpha 3 und weiter zur nächsten Treppe. Oben an der Ecke lauert noch ein Terrorist im Gebäude (Granate benutzen). Weiter zur Kirche. Stürmen Sie zeitgleich durch Auslösen von Delta 1 mit Team Blau die Kirche und schleichen Sie sich in Richtung Alpha 4. Behalten Sie jetzt die Nerven und handeln Sie schnell: Mit Alpha 4 die Blendgranate benutzen und sofort um die Ecke zu den Geiseln stürmen, bevor die Terroristen schießen können.

Stefan Weiß



Anstoss 2 Gold

Hier können selbst Ballprofis noch etwas lernen: Mit unseren Tipps holen Sie die Meisterschale.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Ascaron** ■ VERTRIEB **Ascaron** ■ PREIS **auf Cover-CD** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **auf Cover-CD** ■ USK **ohne Altersbeschränkung**

Damit Sie bei der Vollversion Ihren Verein im Handumdrehen an die Spitze der Bundesliga führen, bringen wir Ihnen hier nochmal allgemeine Spieletipps.



AUF DER CD-ROM!
Spielen Sie die Vollversion von Anstoss Gold auf der Cover-CD.

Spielerauswahl und Behandlung

Jugendspieler abwerben

Eine optimale Jugendförderung kann nur über einen längeren Zeitraum funktionieren. Wenn Sie also einmal anfangen, Jugendspieler zu trainieren, sollten Sie auch dabei bleiben. Die kostengünstigere Variante ist, häufiger mal Jugendspieler von anderen Vereinen abzuwerben. So kommen Sie innerhalb einer Saison an eine stattliche Anzahl junger Talente.

Neueinsteiger auf Stärke 3 trainieren

Die Stärke eines Neueinsteigers beträgt immer 1, lediglich in der A-Jugend gibt es eine 50%-Chance auf eine 2. Um einen Jugendspieler in einer Saison von Spielstärke 1 auf 3 zu trainieren, muss der Spieler in der Vorrunde sechs Voll- oder Teileinsätze absolvieren. In der Winterpause gewinnt er dann einen Spielstärkepunkt dazu. Es sei denn, ander Faktoren, wie z.B. die Form sprechen dagegen. In der Rückrunde reichen sechs weitere Einsätze für den dritten Stärkepunkt.

Training

Im Winter hart trainieren

Während der Saison sollten Sie nicht mehr als drei Trainingseinheiten pro Tag einstellen, um die Spieler zu schonen. In der Winterpause dagegen ist ein hartes Training eine gute Vorbereitung auf die kommende Saison. Sparen Sie dabei in den ersten vier Wochen nicht am Konditionstraining, danach sollten Sie mehr Wert auf Taktik und Spritzigkeit legen.

Verpflichten Sie „Allrounder"

Gerade junge Spieler lernen eine neue Position in kürzester Zeit. Dabei sollten Sie unbedingt darauf achten, einen oder zwei Spieler mit der Eigenschaft „Allrounder" zu verpflichten. Dieser Spielertyp kann auf jeder Position im Feld 80% seiner normalen Stärke einsetzen. Wenn Sie merken, dass sich ein talentierter Spieler auf seiner alten Position nicht durchsetzen kann, sollten Sie bei der ersten längeren Verletzung eines anderen Spielers den Schritt wagen und ihn dort einsetzen.

Leistungsschub

Der Aufenthalt in Trainingslagern wirkt sich meist positiv auf die Spieler aus.

TRAININGSLAGER	BESONDERES
Trainingscamp „Novgorod", Sibirien	+3 Siegeswille
Höhentrainingslager in den Anden	+3 Kondition, +10 zufällige Formpunkte
Hotel „Lumberjack", Alaska	+2 Siegeswille
Hotel „Zum Hannes", Dainbach (Baden)	-2 Stimmung
Fitnesscamp Dr. Chem. Do Ping, China	alle Spieler gedopt
Pension „Druidenzirkel", Stonehenge	+3 Siegeswille
Höhentrainingslager Davos	+2 Kondition, +6 zufällige Formpunkte
Mondbasis Alpha	-5 Frische, -10 Kondition

Trainingslager

Die Trainingslager unterscheiden sich vor allem hinsichtlich der Trainingsmöglichkeiten und der Auswirkungen auf die Stimmung der Mannschaft. Manche Trainingslager haben zusätzlich Einfluss auf Siegeswillen, Formpunkte, Kondition und Frische.

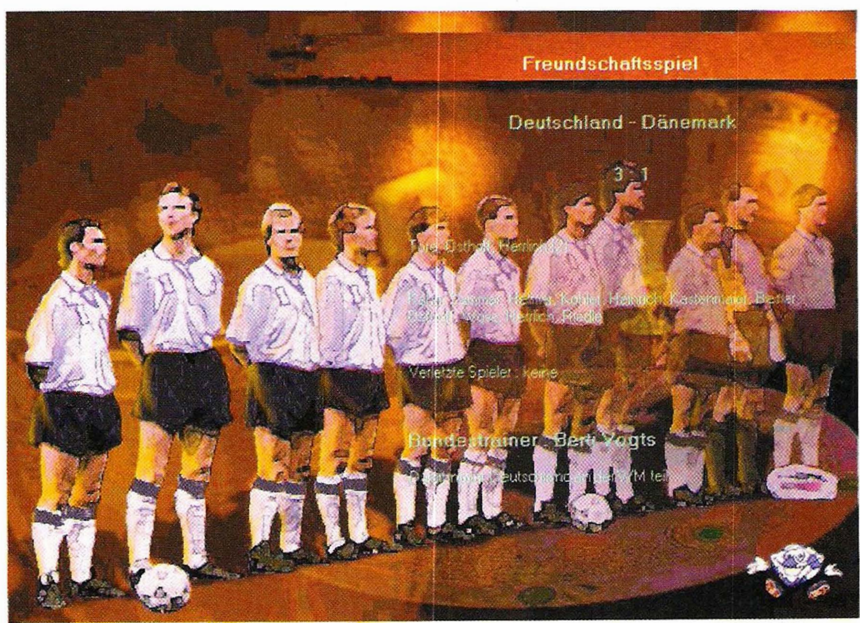
Taktiken

Gehen Sie in die Offensive

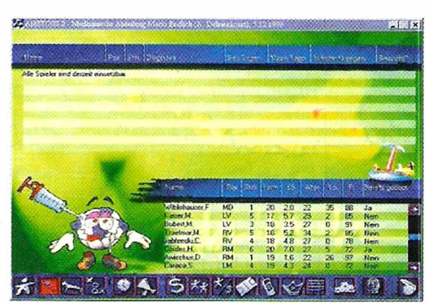
Die optimale Taktik ist immer von Ihren Spielern abhängig. Generell sollten Sie allerdings nicht zu defensiv spielen. Versuchen Sie ruhig, Ihre Verteidiger weit vorne zu positionieren und auch die offensiven Mittelspieler nahe an den Sturm zu stellen.

Zu viele Stürmer

Wenn Sie zu viele Stürmer aufstellen, hat das massive Abwertungen im Sturmbereich zur Folge. Für jeden echten Stürmer gibt es zwei Punkte, für jeden Außenstürmer und jeden offensiven Mittelfeldspieler einen Punkt. Ab sechs Punkten erhalten Sie einen Abzug von 10%, bei jedem weiteren Punkt nochmals 10%. Mehr als 40% werden jedoch nicht abgezogen. Um dem Ganzen zu entgehen, sollten Sie bei einer offensiven Taktik Ihre Spieler so weit wie möglich nach vorne stellen, ohne



EINE STÄRKUNG FÜRS RÜCKGRAT Haben Sie Nationalspieler für Ihren Kader gewonnen, steigert das die Moral Ihrer Spieler. Außerdem bekommen Sie pro Einsatz eines Auswahlspielers DM 5000,-.



BÖSE, BÖSE, BÖSE Vor einem wichtigen Spiel hilft manchmal nur der Griff zur illegalen Dopingspritze.

dass sich die Positionsbezeichnungen ändern.

Formpunkte per Doping

Das letzte Mittel gegen eine schlechte Form ist das Dopen der gesamten Mannschaft. Durch das Ansteigen der Form haben Sie eine gute Chance auf den Sieg im nächsten Spiel. Gewinnen Sie es, erhalten Sie weitere Formpunkte, die die Spieler auch nach Absetzen des Aufputschmittels behalten.

Manndeckung bei starken Gegnern

Besonders starke gegnerische Spieler sollten Sie immer in Manndeckung nehmen. Auf diese Weise können Sie auch deutlich stärkeren Mannschaften das Leben schwer machen. Vorteilhaft ist es auch, wenn Sie einen besonders wichtigen Spieler des Gegners gleich zu Beginn des Spiels das eine oder andere Mal umtreten.

Geldmanagement

Verträge frühzeitig verlängern

Wichtige Spieler sollten Sie immer möglichst langfristig an sich binden. Auf diese Weise werden sie für andere Vereine zunehmend uninteressant, da die Ablösesumme sehr hoch ist. Lassen Sie es erst einmal so weit kommen, dass ein Vertrag nur noch über ein Jahr läuft, wird es kritisch. Versuchen Sie vor allem die Verträge von Spielern zu verlängern, die eine hohe Durchschnittsform haben und voraussichtlich im nächsten Jahr einen Spielstärkepunkt dazugewinnen. Auch Spieler mit der Eigenschaft „Talent" gilt es im Team zu halten.

Spieler verkaufen

Das große Geld lässt sich auf dem Transfermarkt nur machen, wenn ein Verein von sich aus auf Sie zukommt und Interesse an einem Spieler äußert. Hat der Spieler dann noch einen langfristigen Vertrag bei Ihnen, wird es richtig teuer.

Die Lizenz ist in Gefahr

Wenn Ihnen das Wasser bis zum Hals steht, sollten Sie zunächst einfach alle Mittel ausschöpfen: Leeren Sie die schwarze Kasse, investieren Sie Ihr Privatvermögen in den Verein und pumpen Sie Ihren Sponsor an. Wenn das nicht hilft, sollten Sie an den Verkauf von Spielern gehen. Wenn Sie diese schnell loswerden müssen, achten Sie am besten darauf, dass diese eine gute Form und positive Charaktereigenschaften haben. Als allerletzte Möglichkeit können Sie Ihren Kreditrahmen voll ausschöpfen und Ihr Geld bei Madame Véronique investieren.

Karriereplanung

Der Verein als Durchgangsstation

Wollen Sie schnell Karriere machen und einen Verein mehr als Durchgangsstation nutzen, dann gibt es ein paar Kniffe, die das beschleunigen können. Vor allem sollten Sie immer auf eine Ausstiegsklausel in Ihrem Vertrag achten, damit Sie im Falle eines Falles problemlos verschwinden können. Nach Ihrem Amtsantritt sollten Sie alle Register ziehen:

- Stecken Sie mehr Geld als sonst in neue Spieler
- Verkaufen Sie junge Talente bei guten Angeboten und holen Sie dafür lieber zwei, drei ältere Spieler in das Team
- Bezahlen Sie hohe Prämien und lassen Sie zu Beginn der Saison zur Halbzeit immer wieder ein Donnerwetter los.
- Machen Sie keine langfristigen Investitionen wie z.B. in den Ausbau des Stadions

Lizenzentzug

Bekommt Ihr Verein keine Lizent erteilt, droht der Zwangsabstieg.

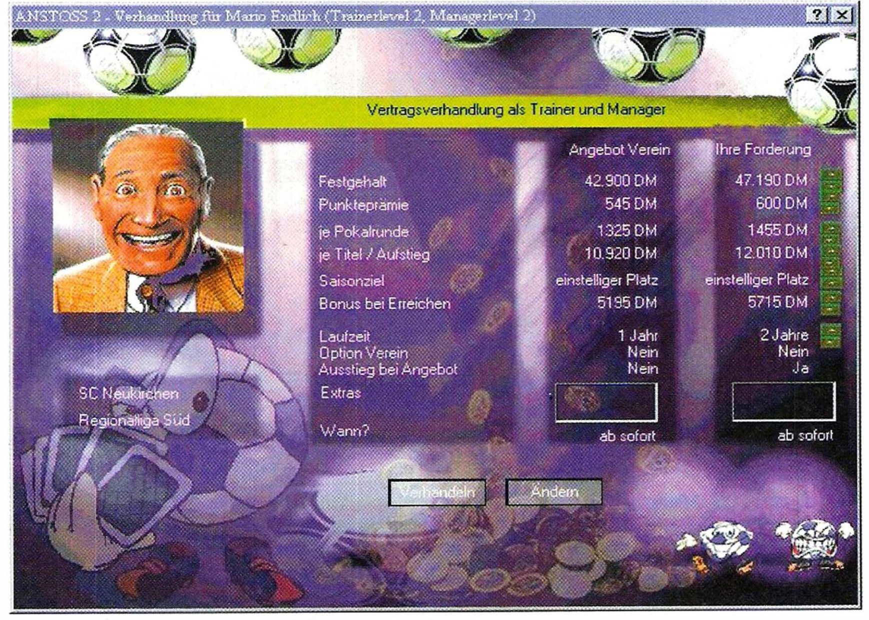
LIGA	LIZENZENTZUG MÖGLICH	LIZENZENTZUG SICHER
1. Liga	12 Mio. DM Schulden	24 Mio. DM Schulden
2. Liga	6 Mio. DM Schulden	12 Mio. DM Schulden
3. Liga	1. Mio CM Schulden	4 Mio. DM Schulden

Begehen Sie nicht den Fehler, zu Beginn des Spiels nur auf das eigene Gehalt und hohe Prämien zu achten. Wählen Sie den Verein nach:

- der Größe des Stadions (damit bei Erfolg auch Geld in die Kasse kommt),
- dem Fanaufkommen,
- der Souveränität des Präsidiums (damit Sie wissen, wie es bei einer Krise um Ihren Job bestellt ist) und
- nach dem Spielerkader.

Nicht nur das Gehalt ist wichtig

Ihr Verhandlungsgeschick sollte sich vor allem auf das Saisonziel richten. Drücken Sie dabei ruhig die Ansprüche des Präsidiums. Sollten Sie besser abschneiden als erwartet, stehen Sie um einiges besser da.



FEILSCHEN ERLAUBT Achten Sie bei Vertragsverhandlungen immer darauf, eine Ausstiegsklausel mit Ihrem Geschäftspartner zu vereinbaren und Verträge über eine möglichst lange Laufzeit auszuhandeln.

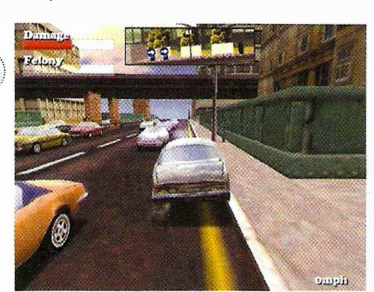
Cheats & Eastereggs Kurztipps & Codes

Driver

Schon im Hauptmenü findet sich ein Menüpunkt „Cheats", der aber leider die meiste Zeit des Spieles leer bleibt. Erst nachdem Sie alle Missionen erfolgreich durchspielt haben, erscheinen in diesem Bildschirm Menüpunkte, um die verschiedenen Cheats zu aktivieren. Mit einem kleinen Trick lässt sich dieses Menü aber auch schon früher füllen. Erstellen Sie dazu zuerst von der Datei „mladder.dml" im Verzeichnis „Data" eine Sicherungskopie. Editieren Sie danach die Originaldatei und löschen Sie den gesamten Text. Danach geben Sie die folgenden drei Zeilen ein:

```
SETCITY [NY]
RENDER 70
END
```

Speichern Sie diese Datei und starten Sie ein neues Spiel. Wenn Sie jetzt eine neue Undercoverkarriere starten, erscheint nur noch das Abschlussvideo des Spiels und nach diesem sind alle Cheats freigeschaltet. Jetzt können Sie die Sicherungskopie der „mladder.dml" wieder zurücklesen und die Kampagne normal spielen.



SCHADENSBERICHT! Mit der Option „Kein Schaden" wäre das nicht passiert.

Die einzelnen Menüpunkte des Cheatmenüs bewirken Folgendes:

Superschnelle Wagen
Der Wagen des Spielers hat eine viel höhere Beschleunigung und Endgeschwindigkeit. Vor allem mit dem Thunderbird und der Corvette, die mit der „Cruise"-Taste schon normalerweise auf Geschwindigkeiten von über 200 km/h kommen, können Sie jetzt im wahrsten Sinne des Wortes die Schallmauer durchbrechen.

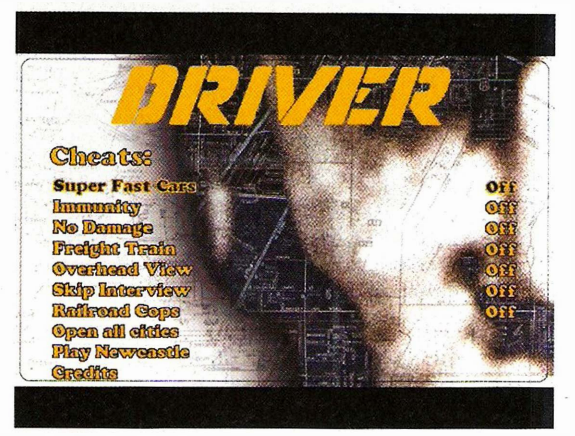
Immunität
Die Polizeiwagen können das Fahrzeug nicht sehen und nehmen nicht die Verfolgung auf.

Kein Schaden
Ihr Fahrzeug kann nicht beschädigt werden.

Dampfhammer
Ihr Wagen kann von niemandem gestoppt werden.

Draufsicht
Das Spiel wird jetzt in der Draufsicht wie bei *GTA* gespielt.

Fahrtest überspringen
Beim erneuten Start der Kampagne wird der Fahrtest übersprungen.



SAG'NIEMALS NIE Erst wenn Sie die Undercoverkampagne erfolgreich durchspielt haben, ist das Cheatmenü endlich aktiv.

Dampfhammer-Polizei
Diesmal kann die Polizei von nichts aufgehalten werden.

Nächste Stadt frei
Die nächste Stadt der Kampagne wird freigeschalten

Wollen Sie cheaten?

New Castle testen
Die Bonusstadt Newcastle wird aktiviert.

Credits
Der Abspann wird mit einem Replay von Newcastle abgespielt.

Dennis Fraedrich

Revenant

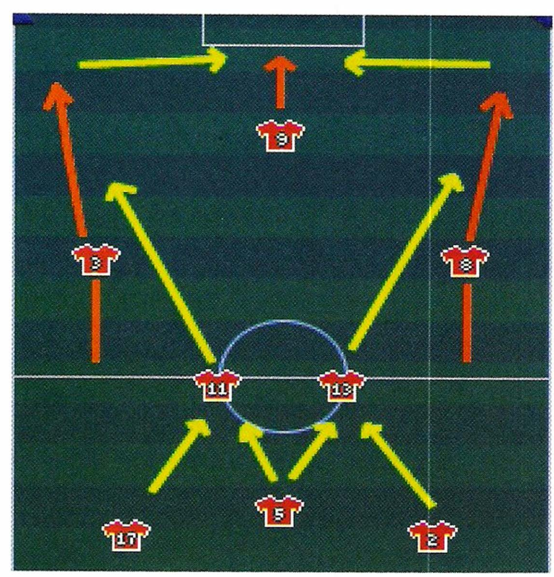
Drücken Sie während des Spieles die Enter-Taste, um die folgenden Cheatcodes eingeben zu können. Beachten Sie aber, dass Sie dies nicht mit gezogener Waffe machen können.

Code	Wirkung
alreadydead	Gottmodus
potionsnlotions	Sie bekommen viele Zaubertränke
alchemy	999.999 Gold
nahkranoth	Monster können mit einem Schlag getötet werden
noamnesia	Charakter bekommt Erfahrungsstufe 30
abracadabra	Mana nimmt nicht ab und man hat alle Talismane
gimmesomegrub	Man bekommt von jedem Essen 5 Stück
dummies	Die künstliche Intelligenz der Monster wird abgeschaltet

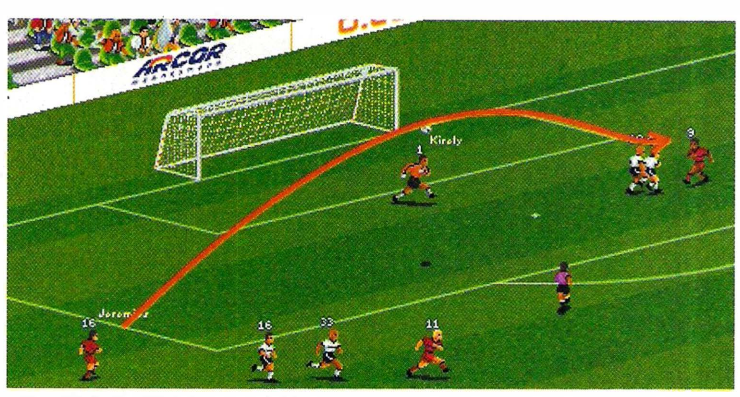
Um Ihre Eigenschaftswerte heraufzusetzen, können Sie zum Trainer Jong gehen und dort den Cheat „nahkranoth" verwenden. Kämpfen Sie jetzt mit Jong und Sie erhalten bei jedem Treffer eine große Menge an Erfahrung. Sobald er aber stirbt und langsam verschwindet, müssen Sie schnell das Training beenden und das Haus verlassen. Sie können dies aber beliebig oft wiederholen und somit jede gewünschte Erfahrungsstufe erreichen.

Sven Meister





TEAMAUFSTELLUNG In Gelb sehen Sie mögliche Ballrichtungen. Die Laufrichtungen der Spieler sind rot eingezeichnet.



VERSUCH MACHT KLUG Hier schießt Nr. 16 eine Flanke auf den möglichst kopfballstarken Mittelstürmer. Wenn die Deckung versagt, fällt hier ein Tor.

Kicker

Nicht nur die angegebenen Räume, sondern auch die Defensiv- und Offensivpositionen entscheiden das Spiel.

Auf die Taktik kommt es an ...

Aus der Abwehr mit Doppellibero (Nr. 10 und 25!) und davor agierender Dreierkette werden die Bälle entweder übers Mittelfeld an die Flügelspieler verteilt oder sie werden direkt angespielt. Abhängig ist die Spielweise von den Einstellungen „Passlänge" und „Konterspiel". Auch die Einstellung „Flügelspiel" kann dazu führen, dass die Spieler Nr. 3 und Nr. 8 mit langen Bällen angespielt werden.

Weit, weit weg

Besonders bei weiten Bällen auf die Flügelspieler (Nr. 3 und 8) sollten diese neben der Fähigkeit „Flanken" auch stark in der Gruppe „Technik" sein, um Ballannahmefehler zu vermeiden. Sollten Ihre Spieler zu häufig den Ball verlieren, sollten Sie die Flügelspieler auf die mittlere Stellung bringen. Sie sollten dann mit mittleren bis kurzen Pässen und ohne Konter spielen.

Positionierung

Die Flügelspieler sollten ihre Offensivposition weit außen am Spielfeld haben. So greifen gegnerische Verteidiger den Spieler nicht so früh an und diese haben etwas Ruhe bei der Ballannahme. Die Spieler Nr. 11 und Nr. 13 sollten bei einem Angriff weit aufrücken, damit sie eventuelle Abpraller vor dem Strafraum des Gegners aufnehmen oder die drei Angreifer bei einem länger dauernden Angriff unterstützen können. Diese Spieler sollten möglichst schnell und konditionsstark sein.

Defensive ist alles

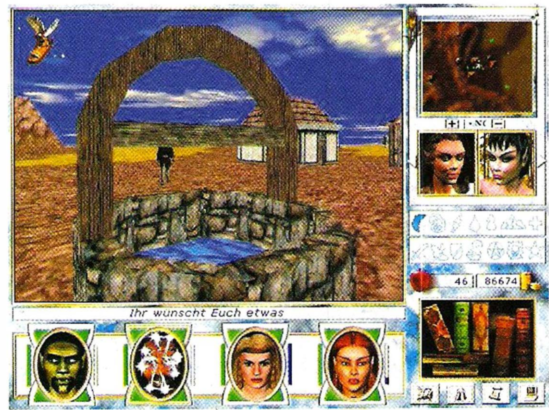
In der Verteidigung sichern die beiden möglichst schnellen und zweikampfstarken Spieler Nr. 10 und Nr. 25 das eigene Tor ab. Hier muss der Raum der beiden Spieler so eingestellt werden, dass diese nicht zu früh angreifen, aber den Gegner auch nicht zu nahe kommen lassen.

Sicher ist sicher

Aufstellungen können Sie unter dem Spielfeld abspeichern. Oft sind aber bestimmte Spieler an bestimmten Positionen wichtig, um die Taktik optimal umzusetzen. Hierzu aktiviert man das Kästchen „Spieler den Positionen zuordnen" im Kontextmenü (rechte Maustaste) des kleinen Spielfeldes, auf dem man die Eigenkreation abspeichern möchte.

Stefan Meiersberg

Might & Magic VII



REALISMUS PUR? An diesem Wunschbrunnen kann sich Ihre Truppe immer etwas wünschen, leider auch mal einen Drachen.

Als besonders witzige Idee haben die Programmierer zwei Wunschbrunnen in das Spiel eingebaut. Der erste befindet sich in einen kleinen Dorf in der Nähe des Hafens der Bracada-Wüste, der zweite neben dem einzigen Haus im Land der Riesen. Aber Vorsicht, da Ihnen auch etwas Schlechtes passieren kann, sollten Sie am besten vor der Benutzung des Brunnens speichern.

Es gibt auch diesmal wieder einen NWC-Dungeon. Diesmal erreichen Sie ihn, indem Sie den Tempel in der Flasche benutzen. Dieser befindet sich in einer Kiste neben einem Schiffswrack in den Untiefen. Wenn Sie den Dungeon wieder verlassen, landen Sie oberhalb Ihres Schlosses Harmondy auf einem Hügel.

Da es im Land der Riesen interessante Zaubersprüche zu kaufen gibt, sollten Sie so bald wie möglich versuchen, dorthin zu kommen. Leider müssen Sie das erste Mal durch den Tunnel von Nighonbergen, der von Massen von Behemots bewacht wird. Diese können Sie aber ziemlich einfach erledigen, wenn Sie sie vor dem Kampf lähmen.

Wenn Sie dann im Land der Riesen den Schrein benutzen, werden Sie nach Harmondale zurückteleportiert. Danach können Sie direkt durch den Schrein von Harmondale

ins Land der Riesen reisen. Vorher aber sollten Sie sich unsichtbar machen, da der Schrein im Land der Riesen von Titanen und Drachen bewacht wird.

Arno Scherhorn

Wenn Sie sich für die böse Seite entschieden haben und im Brutgehege das Zauberbuch „Gottes Eingriff" gefunden haben, können Sie dieses ohne Probleme im nächstbesten Zauberladen verkaufen. Denn das Buch gilt als Quest-Item und Sie können es vom Richter in Harmondale zurückbekommen. Gehen Sie einfach in seine Hütte und wählen Sie den Menüpunkt „Wir haben etwas verloren!" an. Diesen Trick können Sie beliebig oft wiederholen und so an große Mengen Gold kommen.

Sebastian Theiss

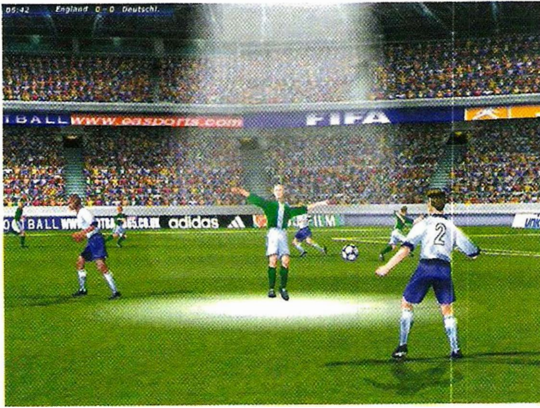
FIFA 2000

Die folgenden Cheatcodes müssen unter dem Menüpunkt „Optionen/Cheats" eingegeben werden:

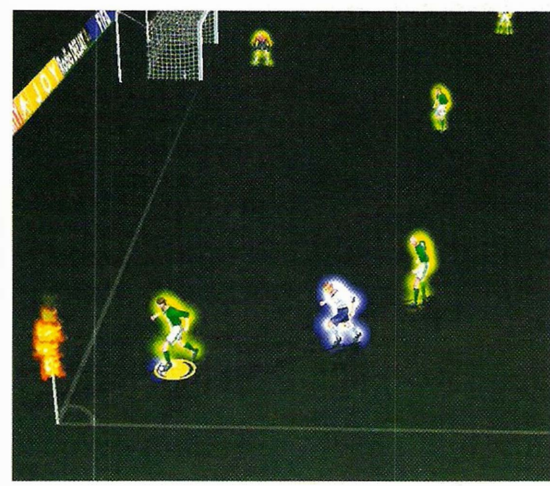
Code	Wirkung
Momoney	Unbegrenztes Vermögen
Hooligan	Bonus-Teams wie z. B. die vier EA-Teams. Diese finden Sie unter den sonstigen Mannschaften.
Burnaby	EAC-Feld
Sizzle	Blitz-Modus (Es regnet und die Spieler können vom Blitz getroffen werden und verbrennen.)
Dizzy	Alien-Modus (Ein UFO kreist über dem Spielfeld und beamt Spieler nach oben.
Lightsout	Glut-Modus (Alle Spieler glühen und die Eckfahnen brennen.)

Schwarzweiß-Modus

Wenn Sie zwei klassische Teams auswählen, spielen Sie automatisch im Schwarzweiß-Modus. So kommt richtig das Flair der alten Schwarzweiß-Fernseher auf.



AKTE X LÄSST GRÜßEN Mit dem „dizzy"-Cheatcode werden Ihre Kicker kurzerhand von Außerirdischen entführt!



AB IN DIE UNTERWELT Mit dem „lightsout"-Cheat hat man fast das Gefühl, in der Unterwelt zu spielen.

Fußball einmal ganz anders ...

Bernstein-Modus

Wenn Sie ein klassisches und ein aktuelles Team auswählen, spielen Sie im Bernstein-Modus und werden in die Zeit der Bernsteinmonitore zurückversetzt.

Till Schäfer

F22 Lightning 3

Kuh-Mission

Wählen Sie in Kampagne 4 die Mission 7 aus und fliegen Sie nach dem Start in Richtung 212 Grad. Wählen Sie jetzt die JDAM-Bomben an und drücken Sie während des Fluges immer wieder die TAB-Taste, bis vier Ziele mit dem Namen Norman 1-4 auf dem Radar erscheinen. Diese vier Ziele sind Kühe.

Cheatcodes

Um die Cheatcodes einzugeben, müssen Sie die Tastenkombination Strg-Enter während des Fluges drücken. Daraufhin erscheint ein Eingabefeld, in welches Sie die folgenden Codes eintippen können:

TRUST NO ONE Unverletzbarkeit
THE TRUTH IS OUT THERE Unbegrenzt Munition
FIGHT THE FUTURE Munition nachladen (wenn nicht unbegrenzt!)
BLACK OIL Flugzeug auftanken
I WANT TO BELIEVE Flugzeug kann nicht abstürzen, aber abgeschossen werden
THIS ISNT HAPPENING Der gesamte Schaden am Flugzeug wird repariert
GHOSTPIT Sie fliegen nur mit dem Pilotensitz durch die Luft

Philippe Kohlmeyer

Drakan: Order of the Flame

Drücken Sie die \-Taste, um den Chatmodus zu aktivieren. Im Chatfenster können Sie jetzt die folgenden Kommandos verwenden:

Kommando	Wirkung
Iamgod	Gottmodus
Iamgodess	Gottmodus während des Endkampfes
Smoghead	Maximale Gesundheit
Debug / debug off	Zum Aktivieren/Deaktivieren des Debug-Modus. So sehen Sie beispielsweise genau die Hitpoints der gegnerischen Monster.
All weapons	Zeigt im Debug-Modus alle im Spiel vorkommenden Waffen an.
give ####	Gibt Rynn den mit #### bezeichneten Gegenstand. Die möglichen Bezeichnungen sieht man mit dem „all weapons"-Code.

Stefan Denecke



SCHADENSANZEIGE Wenn Sie den Debug-Modus aktiviert haben, sehen Sie immer genau, wie viel Schaden Rynn austeilt und wie lange der Gegner ihre Schläge noch aushält. Besonders nützlich bei größeren und stärkeren Gegnern.

Shorties

Klein, aber oho - unsere Shorties bringen es auf den Punkt.

Delta Force 2

Hier einige Cheats für *Delta Force 2*.

Sunandsteel	Munition wird wieder aufgefüllt
Diewithyourbootson	Unbegrenzt Munition
Thetrooper	Unverwundbarkeit
Stilllife	Unsichtbarkeit

Matthias Wedlich

Hidden & Dangerous

Mit einem einfachen Trick können Sie die vorhandene Munition in *Hidden & Dangerous* fast verdoppeln: Zuerst müssen Sie dazu das Magazin leerschießen, bis Sie nur noch einen Schuss im Lauf haben. Wenn Sie jetzt nachladen, verändert sich die Anzeige für die verbleibenden Patronen nicht.

Philipp Mrutzek

FORCE 21

Um die folgenden Cheats verwenden zu können, müssen sie während des Spiels eingegeben und mit ENTER bestätigt werden:

AMAZON	Keine Bäume
AVATAR	Objekte werden mit gelben Boxen markiert
CHESSMATCH	Auf dem Radar wird alles dargestellt
GRID	Gitternetzlandschaft
HASSELHOFF	Mission verlieren
ISPY	Kein Nebel des Krieges
KILLENEMY	Alle Gegner vernichten
LONDON	Keine Wolken
NOVICTORY	Bedingungen für den Sieg ausschalten
POLYTHEISM	Alle Einheiten unverwundbar

Stefan Richter

Demolition Racer

Die folgenden Cheatcodes für *Demolition Racer* werden bei der Namensangabe eingegeben:

BIG CHEAT	Alle Fahrzeuge und Strecken freischalten
LEAGUE CHEAT	Alle Fahrzeuge im Wettkampf freischalten

Nach der Aktivierung eines Cheats können Sie den Text wieder löschen und einen anderen Namen eingeben.

Kai Lenfert

Darkstone

Durch einen kleinen Bug können Sie im Action-Rollenspiel *Darkstone* Ihre Manavorräte in astronomische Höhen aufstocken. Dazu benötigen Sie den „Auferstehen"-Spruch. Diesen wählen Sie an und klicken mit der rechten Maustaste so oft auf den Boden, wie Sie wollen. Schon schießt der Manabalken in den Himmel. Dieser Trick ist besonders für den Mönch und die Priesterin geeignet, da diese beiden Charaktere besagten Zauberspruch von Anfang an besitzen.

Maori Kunigo

Sie wollen mehr Geld?

Wenn Sie schon zu Beginn des Spieles über eine sehr große Menge Geld verfügen möchten, können Sie es mit diesem Trick versuchen:

Die Grundvoraussetzung für diesen Trick sind ein Dieb mit möglichst hoher Diebstahlsfähigkeit und ein Krieger mit hoher Reparaturfähigkeit. Eröffnen Sie mit diesen beiden Charakteren ein Spiel, möglichst auf Großmeisterlevel. Jetzt können Sie mit dem Dieb die Dorfbewohner berauben und wenn Sie wirklich einmal einen Gegenstand erhaschen, diesen mit dem Krieger reparieren und teuer verkaufen.

Peter Geschel



FORT KNOX Unbegrenzte Reichtümer müssen in Darkstone aufgrund eines Programmierfehlers keine Träume mehr bleiben!

Bei *Darkstone* können Sie mit Hilfe eines simplen Tricks im Netzwerk Gegenstände oder Goldstücke verdoppeln. Dazu erstellen Sie auf dem PC 1 ein Spiel und treten mit dem PC 2 bei. Beide Spieler legen nun die Gegenstände, deren Kopie sie ihrem Mitspieler zukommen lassen möchten, an eine vorher abgesprochene Stelle in der Stadt. Nun ziehen Sie einfach das Netzwerkkabel bei einem Rechner heraus und warten eine Weile. Auf PC 1 erscheint nun: „Sie sind jetzt der Spielleiter dieses Spieles. Spieler 2 hat das Spiel gerade verlassen!" Auf PC 2 erscheint: „Spieler 1 hat das Spiel gerade verlassen, Spieler 2 verwaltet nun das Spiel." Nun laufen zwei Netzwerkspiele mit je einem Spieler parallel zueinander. Die Goldstücke bzw. die Gegenstände existieren jedoch in beiden Spielen noch. Spieler 2 sammelt nun in seinem Spiel alles ein. Nun stecken Sie das Netzwerkkabel wieder ein und PC 2 tritt dem Spiel von PC 1 erneut bei. Jetzt sind die Gegenstände verdoppelt. Aber Achtung: Ein Charakter kann immer nur Kopie ODER Original tragen, nie Original und Kopie gleichzeitig. Dies erkennt das Spiel sofort und entfernt den Gegenstand. Bei Geld können Sie diese Einschränkung aber umgehen, indem Sie das Geld zum Wucherer bringen und gleich wieder abheben. So wird das Geld „gewaschen".

F. Seiler/P.V. Kuper

Bonus-Song

Werfen Sie einmal ein paar Münzen in den Topf des Barden in der Mitte der Stadt.

Easteregg

Wenn Sie als Dieb spielen, können Sie auch Hühner berauben. Raten Sie doch mal, was Sie bekommen!

Wie schon bei *Diablo* können Sie sich auch bei *Darkstone* durch einen einfachen Trick so viel Gold verschaffen, wie Sie möchten. Dazu benötigen Sie 10.001 Goldstücke. 10.000 legen Sie nun auf den Boden und füllen alle Inventarfelder mit Gegenständen auf. Danach schließen Sie das Inventar und heben die 10.000 Goldstücke auf. Dies funktioniert zwar nicht, doch aus dem einen Goldstück sind 10.000 geworden.

Dieser Trick lässt sich so oft wiederholen, wie Sie möchten.

Stefan Hollitzer

NHL 2000

In der *NHL 2000*-Datenbank gibt es einige Spieler, die noch nicht im Spiel eingebunden sind. Es handelt sich hiebei um Spieler, die momentan nicht in der NHL spielen oder zum Farmteam zählen. Sie können sie durch den Menüpunkt „Spieler erstellen" ins Spiel einbinden:

Jochen Hecht, Jan Benda, Brandon Convery, Bill Ranford, John Cullen, Dave Gagner, Petr Klima, Mike Maneluk, Brantt Myhres, Esa Tikkanen, Ryan Bach, Zac Bierk, Jim Carey, Brent Johnson, Scott Langkow, Rich Parent, Daren Puppa, Andrej Trefilov, Mike Rosati, Peter Zezel

Zu diesen Spielern kennt der Moderator die Namen und hat manchmal sogar weiterführende Informationen in petto (z. B. Bill Ranford).

Matthias Prinz

GP500

Die folgenden Codes müssen Sie bei der Namenseingabe des Einzelspiels eingeben:

Code	Wirkung
!Scooter!	Man fährt einen Scooter
Ghostriders	Man wird zum Geist
BeamTeam	Weitere Motorräder
RedJocks	Man fährt in Unterwäsche

WarCraft 2: Battle.net Edition

Die folgenden Cheatcodes funktionieren nur im Einzelspielermodus und werden im Chatfenster eingegeben:

Code	Wirkung
Deck me out	Alle Waffen und Rüstungs-Upgrades sind verfügbar
Every litle thing she does	Alle Zauberspruch-Upgrades sind verfügbar
Glittering prizes	Sie bekommen mehr Ressourcen
Hatchet	Bäume können mit zwei Schlägen gefällt werden
It is a good day to die	Die eigenen Einheiten werden übermächtig
Make it so	Sie können schneller bauen
On screen	Die ganze Karte wird aufgedeckt
There can be only one	Die Schlusssequenz der Kampagne wird abgespielt
Unite the clans	Sie gewinnen das Szenario
Tigerlily	Aktiviert den Levelsprung. Jetzt können Sie mit Orc ## bzw. Human ## einen bestimmten Level angeben. Für Levels des Expansionpacks müssen Sie xOrc ## bzw. xHuman ## verwenden.

Nocturne

Um die Cheatcodes bei der Vollversion von Nocturne einzugeben, müssen Sie die F10-Taste drücken und dann den gewünschten Code eingeben.

Beachten Sie aber bitte, dass nicht mehr alle Codes mit dem neuesten Update für *Nocturne* funktionieren.

Code	Wirkung
godgames	Gottmodus
winblows	Alle Waffen und Munition
skeletonkey	Der Skelettschlüssel
moreammo	Mehr Munition
goremode	Verändert die Todessequenzen der Gegner
burningstake	Brennende Pfeile
thunderstorm	Es regnet in Außenszenarien
snowstorm	Es schneit in Außenszenarien
bighead	Gegner haben große Köpfe
healme	Maximale Gesundheit
silver	500 Silberkugeln
aqua	500 Weihwasserkugeln
mercury	500 Quecksilberkugeln
oldhat	Der Fremde trägt einen anderen Hut
goldmode	Bringt den Spruch „buy FLY!"
freezer	Gegner werden eingefroren, zum Deaktivieren nochmals eingeben
ifarted	Gasmaske für den Fremden
recharge	Batterie wird geladen

Tobias Nieberle

Rage of Mages 2: Necromancer

Unbegrenzte Erfahrung im Mehrspielermodus

Dieser Tipp funktioniert nur mit einem Kämpfer, da Magier zu Beginn des Spieles noch viel zu schwach sind. Spielen Sie so lange, bis Sie Zugriff auf die mittelschweren Karten haben. Kaufen Sie sich jetzt die schlechteste (!) Waffe (z. B. eine Keule) und die beste Rüstung, die Sie bekommen können.

Starten Sie jetzt ein TCP/IP-Spiel und gehen Sie in die „Shallow"-Karte. Gehen Sie direkt nach dem Start nach Osten in den Orc-Wald. Töten Sie hier mit einer guten Waffe alle Orcs. Wenn Sie bei der ersten Hütte angekommen sind, töten Sie den Bogenschützen direkt unter dieser Hütte.

Gehen Sie jetzt an den nordöstlichen Rand der Hütte, wo Sie auf zwei Schwertkämpfer und einen weiteren Bogenschützen stoßen. Töten Sie die beiden Schwertkämpfer und wechseln Sie dann auf die leichte Waffe. Greifen Sie jetzt den Bogenschützen an, wobei Sie darauf achten müssen, dass dieser nicht seinen Standort verlässt. Wenn Sie bis jetzt alles richtig gemacht haben, wird ein Magier jedes Mal beginnen, den Bogenschützen zu heilen, sobald Sie ihn verletzt haben. Solange Sie hier stehen, werden die anderen Orcs nicht wieder auftauchen und der Magier wird Sie nicht angreifen.

Verlassen Sie jetzt für ein paar Stunden den Raum und wenn Sie zurückkehren, wird der Bogenschütze immer noch leben und Ihr Charakter wird immer noch auf ihn einschlagen. In der Zwischenzeit wird Ihr Charakter zu einem wahren Superhelden aufgestiegen sein.

Markus Schütte

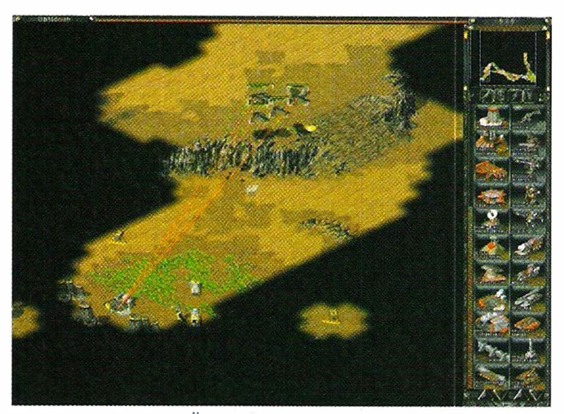
Carnivores 2

Auch bei diesem kleinen Dinojagdspiel können Sie einen Debugmodus aktivieren. Tippen Sie dafür während des laufenden Spiels „debugup" ein. Bei erfolgreicher Eingabe erscheinen in der oberen rechten Ecke Koordinaten. Jetzt werden Sie von allen Gegnern ignoriert, bis Sie sie angreifen. Zusätzlich sind jetzt noch folgende Tasten aktiv:

Taste	Wirkung
CTRL	Schneller rennen
SHIFT-S	Zeitlupe
CTRL-N	Megasprung
SHIFT-T	Framerate wird angezeigt
TAB	Ganze Karte wird angezeigt

Paul Klöppel





ANGSTHASEN LEBEN LÄNGER Mit einem Trick können die Banshees Bomben weit außerhalb der feindlichen Basis abwerfen.

C&C 3 Tiberian Sun

Der Trick mit den Grenadieren, die bei *Command & Conquer 2* ihre Granaten über den ganzen Bildschirm werfen konnten, ist bei *Command & Conquer 3* in

Bomben Weitwurf leicht gemacht

leicht abgewandelter Form wieder anwendbar. Dazu lassen Sie ein Geschwader von Banshees einen ungefährlichen Punkt vor den Toren des feindlichen Lagers angreifen. Genau in dem Moment, in dem das Geschwader seine Bomben werfen will, klicken Sie schnell auf ein feindliches Gebäude. Jetzt fliegen die Bomben alle auf das feindliche Gebäude und die Banshees bleiben außerhalb der Reichweite der Flugabwehr.

Timo Peters

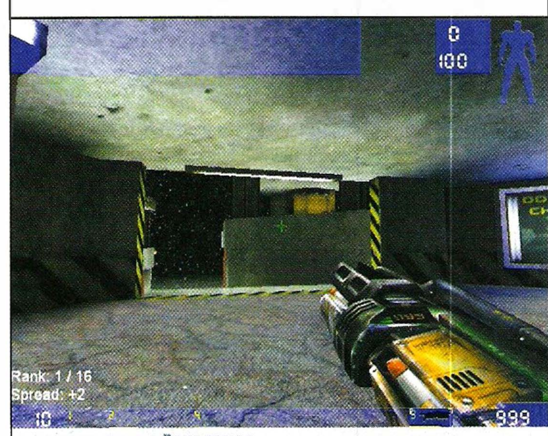
Der Visceroids-Rush

Ob Sie GDI oder NOD spielen, ist für diesen Trick egal. Bauen Sie etwa 20 der billigsten Infanteristen und schicken Sie sie auf Patrouille in ein blaues Tiberiumfeld in der Nähe der gegnerischen Basis. Kurze Zeit später sterben die Soldaten und erwachen als Visceroids zu neuem Leben. Die Visceroids machen sich nun in Richtung der gegnerischen Basis auf und werden diese innerhalb weniger Minuten komplett vernichten.

Fabian Natterer

Unreal Tournament

Demo-Version: Drücken Sie die „T"-Taste und löschen Sie „say". Jetzt können Sie den Cheat eingeben.



FEUERKRAFT IM ÜBERFLUSS Mit 999 Raketen kann man wirklich eine ganze Menge Gegner ins Jenseits schicken.

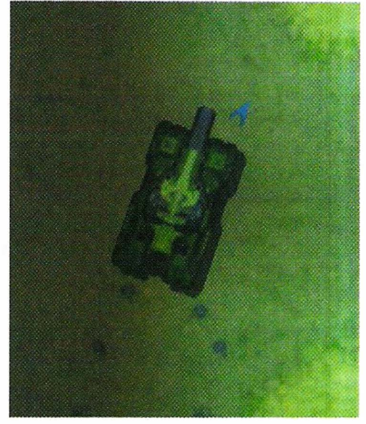
Cheat	Wirkung
God	Unsterblich
Allammo	999 Munition für alle verfügbaren Waffen

Tobias Kurth

GTA 2

Auch in *GTA 2* finden Sie über den Level verteilt versteckte Panzer. Im Gegensatz zum ersten Teil sind diese Panzer aber unzerstörbar. So können Sie, ein bisschen Ausdauer vorausgesetzt, einen Level auch beenden, indem Sie genügend Autos mit dem Panzer zerstören. Problematisch kann es nur werden, wenn in späteren Missionen die Armee mit Panzerfäusten kommen sollte. Um die erste Stadt erfolgreich zu beenden, müssen Sie 1.000.000 Punkte ansammeln. In der zweiten Stadt brauchen Sie dagegen bereits 3.000.000 Punkte.

Im ersten Level finden Sie einen Panzer, wenn Sie bis zum Schrottplatz in der ganz rechten unteren Ecke fahren und von dort etwas nach links gehen (Stadtteil Altamount). Ein zweiter Panzer versteckt sich in der Nähe der Universität. Um diesen Panzer gleich zu Beginn zu finden, müssen Sie die Kirche, bei der Sie starten, nach unten verlassen. Fahren Sie nun nach Westen, bis Sie nur noch nach Norden abbiegen können. Fahren Sie hier in Richtung Norden und biegen Sie gleich bei der nächsten Möglichkeit wieder nach Westen ab. Auch hier halten Sie sich wieder auf der Straße, bis Sie nur noch nach rechts oder links abbiegen können. Fahren Sie nach links und folgen Sie der Straße



PS-MONSTER Für die meisten Spieler ist der Panzer in GTA 2 einfach das Beste.

durch die Kurve wieder Richtung Westen. An der nächsten Kurve (links) steigen Sie aus dem Wagen und suchen sich in der Häuserzeile im Westen einen Durchgang. Hier steht der begehrte Panzer für Sie bereit.

In der zweiten Stadt ist der Panzer etwas leichter zu finden. Folgen Sie vom Startpunkt aus einfach dem grünen Pfeil zu den Rednecks. Die Telefone finden Sie auf einem farmähnlichen Gelände. Gehen Sie von den Telefonen aus ein bis zwei Bildschirme nach unten um das Haus herum. Unter ein paar Bäumen versteckt, wartet hier wieder ein Panzer auf Sie. In diesem Level werden Sie aber bereits von Agenten gejagt, deren Autos etwas widerstandsfähiger gegenüber Panzern sind.

Leo Weddewer

Wenn Sie geklaute Fahrzeuge bei einer Schrottpresse abliefern, bekommen Sie nicht nur Punkte gutgeschrieben, sondern über ein teilweise etwas verstecktes Förderband werden aus dem Auto auch Waffen und Extras produziert. Diese kleine Liste zeigt Ihnen, welcher Wagen zu welchem Gegenstand gepresst wird:

Wagen	Gegenstand
Manrice	3x Uzi
Bug	3x Uzi
B-Type	Unsichtbarkeit
T-Rex	Elektrogewehr
EDDY	3x Uzi
Benson	Elektrofinger
Meteor	Unbesiegbarkeit
Schmidt	3x Uzi
Big Bug	Panzerung
Taxi	Doppelter Schaden
Arachnid	3x Gewehr
Z-Type	3x gedämpfte Uzi
Spritzer	3x Molotow-Cocktail
Trance-AM	3x Flammenwerfer
Largo	3x Gewehr

Tobias Kurt

Tuning-Tipps

Mehr Spielspaß durch Performance-Steigerung – hier zeigen wir Ihnen, wie's geht.

In diesem Monat werden wir neben den üblichen Tuning-Tipps etwas Hilfestellung zum Spiel *Earth 2150* von Top-Ware leisten, damit Sie mit unserer Komplettlösung ab Seite 245 auch etwas anfangen können.

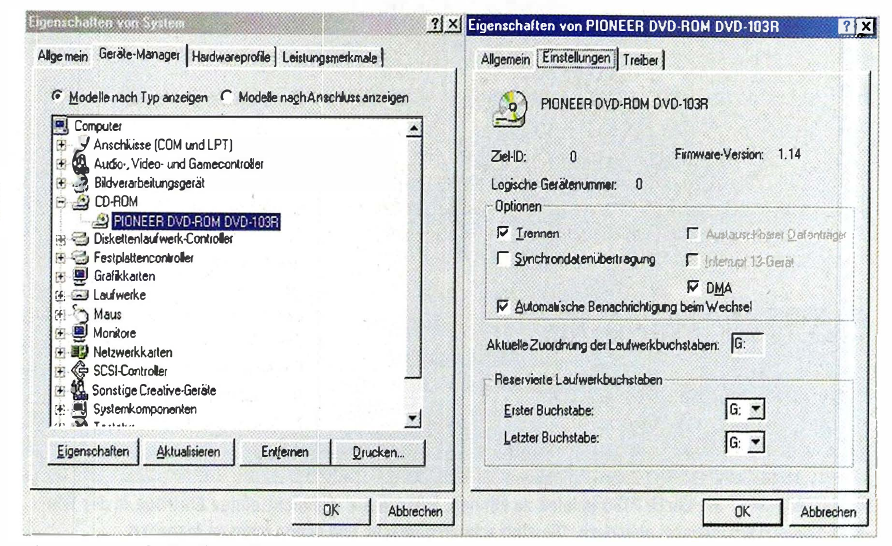
FIFA 2000

Ich würde gerne in einer höheren Auflösung spielen, aber meine Banshee erlaubt nicht mehr als 800x600 Pixel.

Suchen Sie die Datei 3dsetup.ini im Unterverzeichnis „3Dsetup" Ihrer *FIFA 2000*-Installation auf – also z. B. in c:\Fifa2000\3dsetup\. Öffnen Sie die Datei und suchen Sie nach folgendem Eintrag: „CARD_3Dfx Banshee /R:640x480 /R:800x600 /M:voodoo /I". Fügen Sie nun den Befehl „/R:1024x768" hinzu – am besten direkt hinter „/R:800x600" – und speichern Sie die Datei ab.



HOCHAUFLÖSEND Ein kleiner Eintrag in der ini-Datei von FIFA 2000 erhöht die Spielauflösung.



FIX, ABER FEHLERHAFT Earth 2150 mag Pioneer-Laufwerke nicht, die im DMA-Modus laufen. Generell sollten Sie diese Option ansonsten immer aktivieren, da sie die CD-Zugriffe beschleunigt.

Earth 2150

Ich habe Probleme, das Spiel zu starten. Was kann ich tun?

Sie sollten sich die aktuellen Treiber für Ihre Sound- und Grafikkarte installieren. Am schnellsten finden Sie diese im Internet unter http://www.treiber.de.

Das Spiel startet nicht oder stürzt beim Starten sofort ab. Was kann ich dagegen tun?

Deaktivieren Sie probeweise den direkten Speicherzugriff des CD-ROM-Laufwerkes (DMA): Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Arbeitsplatz-Symbol. Im erscheinenden Kontextmenü klicken Sie auf die Option „Eigenschaften". Klicken Sie nun auf die Registerkarte „Gerätemanager". Doppelklicken Sie auf das Gerät „CD-ROM" und anschließend auf die Bezeichnung des CD-ROM-Laufwerks. Klicken Sie dort die Registerkarte „Einstellungen" an und deaktivieren Sie dort den DMA-Schalter, indem Sie das Häkchen entfernen. Starten Sie den Rechner neu.

Warum bekomme ich einen schweren Ausnahmefehler, wenn das Grafik-Setup beim ersten Spielstart nach der Installation automatisch aufgerufen wird?

Durch die Integration des Macrovision-Kopierschutzes „SafeDisc" müssen Sie zwingend vor dem ersten Starten des Spiels das Grafikkarten-Setup ausführen. Nach der Installation starten Sie die „Setup-Routine" vom Autorun- oder Startmenü aus, um die verwendete 3D-Grafikkarte zu initialisieren (Autorun-Auswahlpunkt: „Setup starten"). Nun können Sie vom Autorun- oder Startmenü aus das Spiel beginnen (Autorun-Auswahlpunkt „*Earth 2150* starten").

Das Spiel kehrt nach einigen Sekunden auf das Windows Desktop zurück. Ich verwende eine SB-Live! Soundkarte.

Klicken Sie auf „Start/Ausführen", geben Sie „REGEDIT" ein und klicken Sie auf OK. Exportieren Sie nun als nächsten Schritt die Registrierungsdatei (in der Menüleiste „Registrierung" anklicken und die Option „Registrierungsdatei exportieren" auswählen). Geben Sie nun einen Dateinamen Ihrer Wahl ein, z. B. BACKUP. Öffnen Sie nun den Zweig „HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Topware\Earth 2150\BaseGame\Sound". Klicken Sie nun den Schlüssel „SoundType" mit der rechten Maustaste an und wählen Sie aus dem erscheinenden Menü den Befehl „Ändern". Geben Sie nun die Zahl 2 ein und klicken Sie auf OK. Starten Sie nun den Rechner neu.

Beim Starten des Setups/Spiels bekomme ich die Fehlermeldung „GlideInitEnvironment: glide2x.dll expected Voodoo^2 none detected" oder „Expected VXD Version V1.4, got V1.3.".

Diese Fehlermeldung tritt dann auf, wenn eine Fehlinstallation des Grafikkartentreibers vorliegt oder wenn im System schon eine andere Grafikkarte (Voodoo, Voodoo2) installiert war und diese ausgebaut wurde, ohne die alten Treiber korrekt zu deinstallieren. Die „Restbestände" des Treibers müssen Sie also manuell löschen. Sichern Sie als ersten Schritt die beiden Dateien USER.DAT und SYSTEM.DAT. Diese beiden Dateien befinden sich im C:\windows-Systemverzeichnis. Klicken Sie auf „Start / Ausführen", geben Sie „regedit" ein und klicken Sie auf „OK". Exportieren Sie nun als nächsten Schritt die Registrierungsdatei (in der Menüleiste „Registrierung" anklicken und die Option „Registrierungsdatei exportieren" selektieren). Geben Sie nun einen Dateinamen Ihrer Wahl ein, z. B. BACKUP (dient zur Sicherheit). Löschen Sie alle Einträge für die Karte in Ih-





PROBLEMATISCH Um Earth 2150 spielen zu können, müssen Sie vielleicht einige Einträge in der Windows-Registrierungsdatei abändern. Die sind schnell gemacht und schon kann es losgehen.

rer Registrierung (nach den Einträgen Diamond, Monster, Voodoo und 3dfx suchen und sie löschen). Starten Sie danach den Rechner neu. Installieren Sie den Treiber für Ihre Grafikkarte erneut. Installieren Sie DirectX ebenfalls erneut.

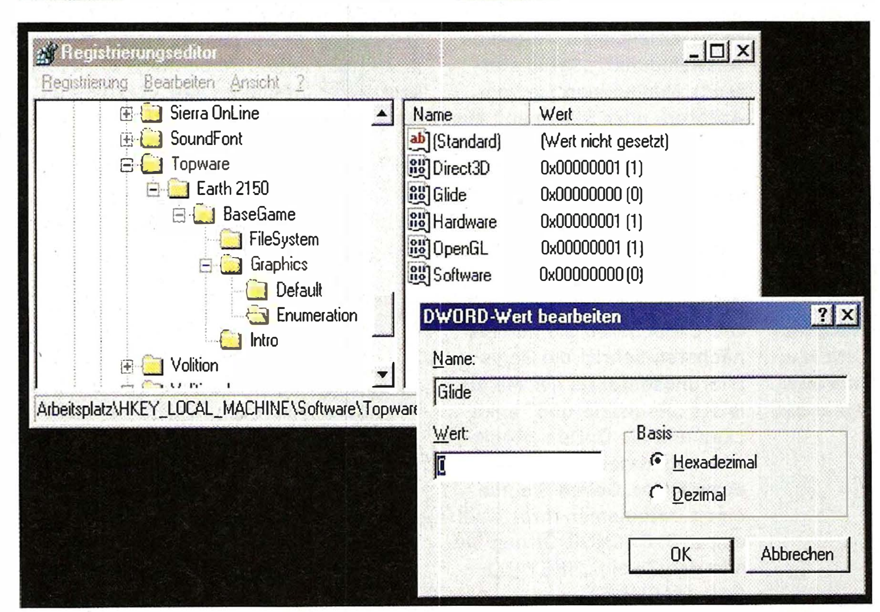
Beim Starten des Spiels erscheint eine Schutzverletzung in Earth 2150.ICD.

Klicken Sie auf „Start / Ausführen", geben Sie „regedit" ein und klicken Sie auf OK. Sichern Sie nun wie oben beschrieben Ihre Registrierungsdatei. Dann öffnen Sie folgenden Zweig: „HKEY_LOCAL_MACHINE\ Software \Topware\Earth 2150\BaseGame\Intro".

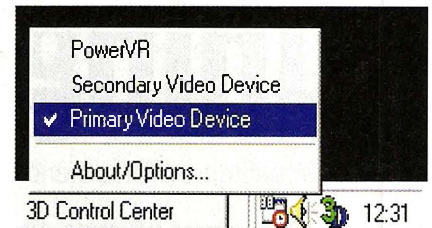
Klicken Sie nun den Schlüssel „ShowOnStart" mit der rechten Maustaste an und wählen Sie aus dem Kontextmenü den Befehl „Ändern". Geben Sie die Zahl 0 ein und klicken Sie auf „OK". Starten Sie nun den Rechner neu.

Wenn ich Earth 2150 starte, erscheint ein Windows-Fenster mit dem Eintrag „FEHLER".

Dieses Problem hängt mit Ihrer Grafikkarte zusammen. Starten Sie den Registrierungseditor und erstellen Sie eine Sicherheitskopie Ihrer Registrierungsdatei. Anschließend öffnen Sie den Zweig „KEY_LOCAL_MACHINE\ Software\Topware\Earth 2150\BaseGame\Graphics\ Enumeration". Klicken Sie nun den Schlüssel „Glide" mit der rechten Maustaste an und wählen Sie aus dem Kontextmenü den Befehl „Ändern". Geben Sie nun die Zahl 0 ein und klicken Sie auf „OK". Starten Sie nun den Rechner und anschließend das Setup des Spiels erneut.



TECHNISCH AUFWENDIG Hier sehen Sie den geöffneten Registrierungeditor – den Wert des Schlüssels „Glide" sollten Sie bei Problemen mit Ihrer Grafikkarte probeweise auf „0" setzen.



WAHLENTSCHEIDUNG Mit dem Tool 3DCC können Sie zwischen zwei Direct3D-Grafikkarten wählen.

Ich habe neben meiner normalen Grafikkarte noch eine Beschleunigergrafikkarte im Einsatz. Wie bekomme ich Earth 2150 dazu, die primäre bzw. sekundäre Grafikkarte zu nutzen?

Hierfür gibt es ein kleines Tool mit dem Namen „3D Control Center" (3dcc). Damit haben Sie die Möglichkeit, zu bestimmen, welche Grafikkarte von *Earth* verwendet werden soll. Das 3dcc-Tool finden Sie natürlich auf unserer Heft-CD. Kopieren Sie die Datei einfach in ein Verzeichnis Ihrer Wahl und entpacken Sie sie z. B. mit Winzip (ebenfalls auf unserer Heft-CD). Nach dem Entpackungsvorgang starten Sie die Datei 3dcc.exe per Doppelklick. Schließen Sie das aufklappende Fenster, es sollte nun in Ihrem SYSTRAY (Taskleiste) ein neues Symbol mit dem Namen „3D Control Center" erscheinen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf dieses Symbol und selektieren Sie die primäre bzw. sekundäre Grafikkarte. Starten Sie das Setup von *Earth 2150* erneut und wählen Sie als Renderer „GLIDE 0", selektieren Sie bei Video Modus die gewünschte Auflösung und klicken Sie auf „OK". Achten Sie darauf, dass die Option „Vollbild" aktiviert ist. Starten Sie danach das Spiel erneut.



AUF DER CD-ROM!

Das Grafikkarten-Tool 3DCC befindet sich auf unserer Heft-CD!

Der PC-Games-Einkaufsführer

Jeden Monat in PC Games: die Spiele-Marktübersicht – alle Titel der letzten Jahre und aktuelle Spielesammlungen.

Ab 90%
Referenzklasse

Ab 80%
Oberklasse

Ab 70%
Gehobene Mittelklasse

Ab 50%
Mittelklasse

Unter 50%
Unterklasse

Monat für Monat exklusiv in PC Games: Die große Spiele-Marktübersicht - Kaufberatung pur und unglaublich praktisch. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations) und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Die Qualität der getesteten Spiele reicht also von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde - Spiele, vor denen wir nur warnen können. Hier werfen Sie Ihr Geld definitiv zum Fenster raus. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau" signalisiert hingegen Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre - kurzum: hervorragenden Spielspaß. Ein Titel, der nicht nur Maßstäbe in seinem Genre setzt, sondern im Idealfall sogar so gut und neuartig ist, dass er in den folgenden Monaten und Jahren von der Konkurrenz nachgeahmt wird. Hier können Sie ohne Zögern zugreifen.

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozess" - allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt lässt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Speziell bei grafiklastigen 3D-Actionspielen, Flugsimulationen sowie Sport- und Rennspielen kann es durchaus vorkommen, dass Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden müssen.

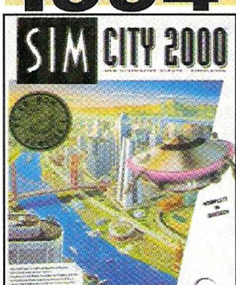
Beispiel: Bei seinem Erscheinen im Jahre 1996 erhielt der MicroProse-Hit *Civilization 2* verdientermaßen eine Wertung von 90% und markierte jahrelang die Spitze der rundenbasierten Strategiespiele - kein ähnliches Spiel konnte ihm das Wasser reichen. Weil vergleichbare, aktuellere Top-Hits wie *Alpha Centauri* (Firaxis) und *Civilization: Call to Power* (Activision) mit besserer Grafik, höherer Komplexität und durchdachterer Steuerung aufwarten, gehört *Civilization 2* mittlerweile „nur" noch in die gehobene Mittelklasse, ist aber als Budgettitel weiterhin kaufenswert.

Die Angabe der **Originalwertung** hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozess eines Spiels einzuschätzen. Anhand der **Ausgaben-Nummer** können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der **Klassen** wurden alle Titel alphabetisch sortiert. **Zusatz- und Mission-CD-ROMs** sind mit (Z) gekennzeichnet.

PC Games Hall of Fame

Die nach Meinung der Redaktion besten und/oder einflussreichsten Spiele der vergangenen Jahre. Nicht alle Titel wurden Bestseller, aber jeder einzelne hat unauslöschliche Spuren in der Software-Geschichte hinterlassen und brachte die gesamte Branche voran.

1994



SimCity 2000
Aufbaustrategie, Maxis

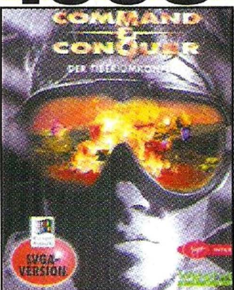
Anstoss
Fußballmanager, Ascaron

Colonization
Strategiespiel, MicroProse

Die Siedler
Aufbaustrategie, Blue Byte

Magic Carpet
3D-Action, Bullfrog

1995



C&C
Echtzeitstrategie, Westwood

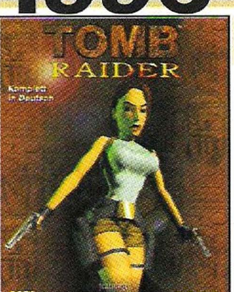
FIFA Soccer 96
Fußballsimulation, Electronic Arts

Jagged Alliance
Rundenstrategie, Sir-Tech

WarCraft
Echtzeitstrategie, Blizzard

Wing Commander 3
Weltraum-Action, Origin

1996



Tomb Raider
Action-Adventure, Core Design

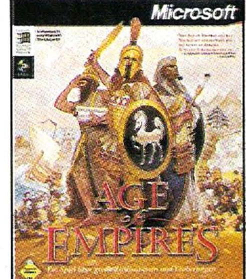
Diablo
Action-Rollenspiel, Blizzard

Die Siedler 2
Aufbaustrategie, Blue Byte

Formula One Grand Prix 2
Formel-1-Sim, MicroProse

WarCraft 2
Echtzeitstrategie, Blizzard

1997



Age of Empires
Echtzeitstrategie, Ensemble Studios

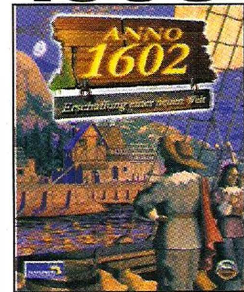
Dungeon Keeper
Echtzeitstrategie, Bullfrog

F1 Racing Simulation
Formel-1-Simulation, Ubi Soft

Jedi Knight
3D-Action, LucasArts

MDK
Action, Shiny

1998



Anno 1602
Aufbaustrategie, Sunflowers

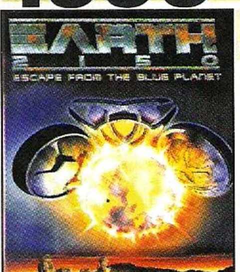
Commandos
Echtzeittaktik, Pyro Studios

Dark Project: Der Meisterdieb
Action-Adv., Looking Glass

Half-Life
3D-Action, Valve

StarCraft
Echtzeitstrategie, Blizzard

1999



Earth 2150
Echtzeitstrategie, Metropolis

Driver
Rennspiel, Reflections Interactive

Jagged Alliance 2
Rundenstrategie, SirTech

Baldur's Gate
Rollenspiel, BioWare

Unreal Tournament
3D-Action, Epic Mega-Games

Adventure

- **Action-Adventure** z.B. Drakan, Tomb Raider, Dark Project
- **Rollenspiel** z.B. Might & Magic 7, Diablo, Baldur's Gate
- **Adventure** z.B. Grim Fandango, Blade Runner

Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Diablo	Rollenspiel	Blizzard	90	02/97
Drakan	Action-Adventure	SurrealSoftware	91	10/99
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91	01/99
ShadowMan	Action-Adventure	Iguana	90	10/99
TheDark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	LookingGlass	94	02/99
TombRaider3	Action-Adventure	Core Design	90	01/99
Baldur's Gate	Rollenspiel	BioWare	87	02/99
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste (Z)	Rollenspiel	BioWare	82	06/99
BladeRunner	Adventure	Westwood	92	01/98
Darkstone	Rollenspiel	Delphine Software	83	10/99
Diablo:Hellfire(Z)	Rollenspiel	Blizzard	82	01/98
DiscworldNoir	Adventure	GTInteractive	88	07/99
KingsQuest 8:Maskof Eternity	Action-Adventure	SierraStudios	86	01/99
MonkeyIsland 3:TheCurseof Monkey Island	Adventure	LucasArts	88	01/98
Nocturne	Action-Adventure	Terminal Reality	87	12/99
Outcast	Action-Adventure	Appeal	84	08/99
Prince of Persia3D	Action-Adventure	RedOrb	80	11/99
Rent-A-Hero	Adventure	NeoSoftware	84	12/98
Revenant	Action-Rollenspiel	Cinematix	80	12/99
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	Sierra Studios	85	03/99
Silver	Rollenspiel	Spiral House	81	05/99
System Shock 2	Action-Adventure	Looking Glass	89	10/99
Battlespire	Rollenspiel	BethesdaSoftworks	77	03/98
Baphomets Fluch 2	Adventure	RevolutionSoftware	85	10/97
Betrayal inAntara	Rollenspiel	SierraStudios	77	08/97
Biosys	Adventure	Take 2	74	03/99
DarkEarth	Action-Adventure	Kalisto	80	11/97
DarkSecretsof Africa	Action-Rollenspiel	New Generation Software	73	10/99
DeathtrapDungeon	Action-Adventure	Eidos Interactive	82	07/98
Diebythe Sword	Action-Adventure	Treyarch Invention	86	05/98
Diebythe Sword Add-On(Z)	Action-Adventure	Treyarch Invention	78	01/99
Discworld 2: Vermutlich vermißt...?!	Adventure	Psygnosis	83	12/96
Downinthe Dumps	Adventure	PhilipsMedia	85	01/97
Ecstatica	Action-Adventure	Psygnosis	80	04/97
Fallout	Rollenspiel	Interplay	80	05/98
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	80	01/99
Final Fantasy 7	Rollenspiel	SquareSoft	75	08/98
Floyd	Adventure	Adventure Soft	80	12/97
Gabriel Knight 2	Adventure	SierraStudios	88	02/96
Gorky17	Action-Rollenspiel	Metropolis	78	12/99
LandsofLore2	Rollenspiel	Westwood	90	11/97
LandsofLore3	Rollenspiel	Westwood	73	06/99
Laura und das Geheimnis des Diamanten	Adventure	UbiSoft	79	06/99
Leisure SuitLarry7:YachtnachLiebe	Adventure	Sierra Studios	76	01/97
LittleBig Adventure 2	Action-Adventure	AdelineSoftware	87	09/97
Might & Magic6: Mandate of Heaven	Rollenspiel	New World Computing	88	06/98
Might & Magic 7: For Blood and Honor	Rollenspiel	New World Computing	73	09/99
O.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72	11/98
Omikron: The Nomad Soul	Action-Adventure	Quantic Dream	72	12/99
OrionBurger	Adventure	SanctuaryWoods	81	12/96
Rageof Mages	Rollenspiel	Nival Entertainment	73	01/99
Rage of Mages 2	Rollenspiel	Nival Entertainment	75	08/99
RedJack - Revengeofthe Brethren	Adventure	Cyberflix	71	11/98
Sanitarium	Adventure	ASC Games	70	11/98
Soul Reaver - Legacyof Kain	Action-Adventure	Crystal Dynamix	76	11/99
Star Wars: Episode 1:Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	77	07/99
The Dig	Adventure	LucasArts	89	01/96
TheLast Express	Adventure	SmokingCar Production	75	07/97
The X-Files: TheGame	Interaktiver Spielfilm	HyperboleStudios	73	09/98
TombRaider	Action-Adventure	Core Design	90	01/97
TombRaider2	Action-Adventure	Core Design	94	12/97
Toonstruck	Adventure	Burst	85	12/96
Ultima8: Pagan	Rollenspiel	Origin	94	05/94
3 Skulls of the Toltecs	Adventure	Warner Interactive	80	10/96
Alone in the Dark 2	Action-Adventure	Infogrames	91	03/94
Ancient Evil	Action-Rollenspiel	SilverLightning	62	07/99
Asghan	Action-Adventure	GrolierInteractive	59	02/99
Azrael's Tear	Adventure	IntelligentGames	75	11/96
Bad Mojo	Adventure	PulseEntertainment	85	05/96
Baphomets Fluch	Adventure	RevolutionSoftware	85	10/96
Bazooka Sue	Adventure	Starbyte	71	03/97
Black Dahlia	Adventure	Take 2	60	05/98
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&Esoft	52	05/99
Byzantine	Interaktiver Spielfilm	StormfrontStudios	61	11/98
Callahan's Crosstime Saloon	Adventure	LegendEntertainment	61	07/97
Chewy	Adventure	BlueByte	87	12/95
Chronicles ofthe Sword	Adventure	Synthetic Dimensions	81	05/96
Daggerfall - Die Schriften der Weisen	Adventure	Bethesda Softworks	87	12/96
Dark Vengeance	Action-Adventure	Reality Bytes	56	03/99
Das fünfte Element	Action-Adventure	Kalisto	62	11/98
Das Rätseldes Master Lu	Adventure	SanctuaryWoods	90	05/96
Das Schwarze Auge3: SchattenüberRiva	Rollenspiel	Attic	85	02/97
Der Druidenzirkel	Rollenspiel	Sir-Tech	80	02/96
Der Ringder Nibelungen	Adventure	ArxelTribe	70	12/98
DerSeelenturm	Adventure	BlackLegend	81	03/96
DieAkte Pandora	InteraktiverSpielfilm	Access Software	77	09/96
Die fünfte Dimension	Adventure	Eidos Interactive	71	12/96
DieStadtder verlorenen Kinder	Adventure	Psygnosis	68	03/97
Dogday	Adventure	Infogrames	70	02/98
Dreams to Reality	Action-Adventure	CryoInteractive	81	12/97
Fable	Adventure	Telstar	79	10/96
Galador	Adventure	TopwareInteractive	59	05/99
IndianaJones 4:TheFateof Atlantis	Adventure	LucasArts	92	11/92
JackOrlando	Adventure	Topware Interactive	70	10/97
KingdomO'Magic	Adventure	SCI	80	05/96
Koala Lumpur	Adventure	ColossalPictures	75	05/97
Max Montezuma	Action-Adventure	Utopia Technologies	80	12/97
Mission Critical	Adventure	LegendEntertainment	83	01/96
Nightlong	Adventure	Team17	75	11/98
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67	07/98
Normality	Adventure	GremlinInteractive	88	08/96
Psychic Detective	Interaktiver Spielfilm	Electronic Arts	79	03/96
Puppen, Perlenund Pistolen	Adventure	Philips Media	77	06/96
Queen:The Eye	Action-Adventure	Electronic Arts	72	01/98
Quest forGlory5: Drachenfeuer	Rollenspiel	SierraStudios	69	03/99
Rama: Rendezvous im Weltraum	Adventure	Sierra Studios	77	12/96
ResidentEvil	Action-Adventure	Capcom	73	10/97
Ripper	InteraktiverSpielfilm	Take2	70	05/96
Riven	Adventure	CyanSoftware	55	12/97
Safecracker	Adventure	GTInteractive	65	05/97
Sam & Max	Adventure	LucasArts	93	01/94
Secrets of Luxor	Adventure	Funware	63	02/97
Shannara	Adventure	Legend Entertainment	68	03/96
SherlockHolmes:Geheimnisder tätowiertenRose	Adventure	Electronic Arts	69	12/96
Shine	Adventure	BMG Interactive	61	01/97
Shivers	Adventure	Sierra Studios	73	01/96
Sign oftheSun	Adventure	Projekt2	60	02/98
Simon the Sorcerer 2	Adventure	AdventureSoft	90	09/95
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53	04/99
Stonekeep	Rollenspiel	Interplay	88	01/96
Synnergist	Adventure	21st Century	68	09/96
TexMurphy:Overseer	Adventure	Access Software	73	06/98
The Gene Machine	Adventure	PhilipsMedia	70	10/96

Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
The Journeyman Project 3:Legacy of Time	Adventure	RedOrb	62	02/98
The Neverhood	Adventure	TheNeverhood	74	02/97
TimeGate	Adventure	Infogrames	82	01/96
Titanic	Adventure	Cyberflix	57	04/98
Torin's Passage	Adventure	SierraStudios	79	01/96
Total Distortion	Adventure	PopRocket	71	06/96
Touché	Adventure	Centregold	75	02/96
Trespasser	Action-Adventure	Dreamworks Interactive	50	01/99
Ultima 7 Part2: Serpent Isle	Rollenspiel	Origin	92	06/93
Verrat inderverbotenenStadt	Adventure	Ravensburger Interactive	51	05/99
Versailles1685	Adventure	CryoInteractive	66	01/97
WizardryGold	Rollenspiel	Media Interactive Studios	80	08/96
Wizardry: Nemesis	Rollenspiel	Sir-Tech	79	01/97
Zork: Der Großinquisitor	Adventure	Activision	74	01/98
Zork: Nemesis	Adventure	Activison	89	06/96
Ace Ventura	Adventure	7th Level	58	01/97
Alarmstufe X	Adventure	Discovery Channel	45	07/97
AlienIncident	Adventure	Gametek	70	10/96
Aliens	Adventure	Mindscape	79	02/96
Amerzone	Adventure	Microids	48	11/99
Area D	Adventure	ARI Data	28	11/97
Arkof Time	Adventure	ICE	63	08/97
Atlan Zeitabenteuer	Adventure	Megasystems	31	09/99
Atlantis	Adventure	Cryo Interactive	55	08/97
Auf der Suche nach dem Ultimate Mix	Adventure	Games4 Europe	70	09/96
Beavis & Butthead	Adventure	ViacomNew Media	73	01/96
BermudaSyndrome	Adventure	BMG Interactive	83	01/96
Birthright:Die dunkleAllianz	Rollenspiel	SierraStudios	62	11/97
BlackstoneChronicles	Adventure	Legend Entertainment	31	01/99
Blown Away	InteraktiverSpielfilm	Magellan	65	05/96
Connections	Adventure	DiscoveryChannel	51	07/97
Corum 2 - DarkLord	Rollenspiel	Hicom	15	12/99
DarkSideofthe Moon	Interaktiver Spielfilm	Soulhpeak	46	03/99
Das Grab des Pharao	Adventure	Ravensburger Interactive	60	04/98
Der Golden Gate Killer	Interaktiver Spielfilm	GrolierInteractive	77	10/96
Descent to Undermountain	Rollenspiel	Interplay	20	03/98
Deus	Adventure	Silmarils	59	01/97
Dragon Lore 2	Adventure	CryoInteractive	55	02/97
Droiyan	Rollenspiel	CDV	40	09/98
Duckman	Adventure	Playmates	63	10/97
Entomorph	Rollenspiel	Mindscape	77	01/96
Evidence	Adventure	BMG Interactive	60	09/97
Excalibur2555AD	Action-Adventure	Telstar	38	12/97
Faust	Adventure	ArxelTribe	43	12/99
GNAP	Adventure	ARI Data	21	04/98
Granny	Adventure	Telstar	58	03/98
GuteZeiten, SchlechteZeilen	Adventure	Software 2000	14	02/99
Harvest ofSouls	Adventure	Sierra Studios	58	06/97
Hitman	Adventure	CDV	24	02/98
Hopkins FBI	Adventure	Kult	10	09/98
JohnSinclair: EvilAttacks	Adventure	Bitlab	30	06/98
LamentationSword	Rollenspiel	Lomax	39	04/99
Latex	Interaktiver Spielfilm	SexyRaven	5	02/99
Liath	Adventure	Project2	30	03/99
MetroPolice	Adventure	Virtual X-citement	41	01/99
Net:Zone	Adventure	ComproGames	58	12/96
Obsidian	Adventure	RocketScience	51	01/98
Of Light and Darkness	Adventure	Tribal Dreams	31	07/98
Operations Hurricane:Windstärke12	Adventure	Ehepa	63	04/97
Pilgrim	Adventure	Infogrames	45	01/98
Private Eye	Adventure	BrooklynMultimedia	40	11/97
Qin	Adventure	Navigo	28	11/98
Qin: Tomb of the Middle Kingdom	Adventure	Warner Interactive	72	10/96
Reah	Adventure	Project 2	57	11/98
Sentient	Adventure	Psygnosis	47	03/98
SpaceBar	Adventure	Rocket Science	65	12/97
Space Quest 6	Adventure	SierraStudios	86	09/95
Spycraft: The Great Game	Adventure	Activison	65	05/96
Star Trek TNG: A Final Unity	Adventure	MicroProse	86	07/95
Star Trek: Deep Space Nine- Harbinger	Adventure	StormfrontStudios	71	05/96
StarshipTitanic	Adventure	NBGVerlag	38	06/98
Superspy	Adventure	Navigo	47	05/97
Takeru	Adventure	Sunsoft	22	01/98
Talisman	Adventure	Software 2000	77	01/96
Thoregon	Adventure	Mainscrenn	15	04/98
Timelapse	Adventure	GTEEntertainment	67	01/97
Titanic	Adventure	ARIData	18	06/98
Wer ist der Mörder von Taylor French?	Adventure	ARIData	18	10/97
YodaStories	Adventure	LucasArts	47	06/97

Action

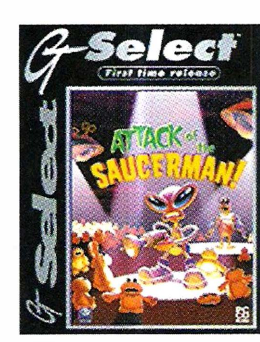
- **3D-Action** z.B. Half-Life, Unreal, Quake 3 Arena
- **Flipper** z.B. Pro Pinball: The Web
- **Shoot'em Up** z.B. Incoming
- **Beat'em Up** z.B. Virtua Fighter 2
- **Action-Strategie** z.B. Rainbow Six, Hidden & Dangerous
- **Jump & Run** z.B. Rayman 2, Pandemonium
- **Rennspiele** z.B. Star Wars Racer, POD, WipEout

Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Half-Life(dt.)	3D-Action	Valve	91	12/98
Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	93	12/97
JediKnight: Mysteries ofthe Sith (Z)	3D-Action	LucasArts	93	04/98
Pro Pinball: BigRace USA	Flipper	EmpireInteractive	90	12/98
Pro Pinball:Timeshock!	Flipper	EmpireInteractive	92	07/97
Unreal	3D-Action	EpicGames	92	08/98
Unreal Tournament	3D-Action	Epic Games	92	09/99
Battlezone2	Action-Strategie	Pandemic Studios	86	12/99
Descent 3	3D-Action	OutrageEntertainment	80	08/99
Forsaken	3D-Action	Probe Entertainment	90	05/98
Gex 3D: Enterthe Gecko	Jump&Run	Crystal Dynamix	89	07/98
GrandTheftAuto	Action	DMA	80	01/98
Grand Theft Auto 2	Action	Rockstar	86	12/99
Heretic 2	3D-Action	RavenSoftware	85	01/99
MDK	3D-Action	ShinyEntertainment	94	04/97
Oddworld: Abe's Exoddus	Jump&Run	Oddworld Inhabitants	80	01/99
Pro Pinball: TheWeb	Flipper	EmpireInteractive	90	01/96
Rainbow Six	Action-Strategie	RedstormEntertainment	86	11/98
Rayman 2 - The Great Escape	Jump&Run	UbiSoft	88	12/99
Requiem	3D-Action	Cyclone Studios	85	04/99
Rogue Spear	Action	Redstorm Entertainment	81	11/99
Turok 2:SeedsOf Evil	3D-Action	Iguana	83	02/99
Unreal: Return toNa Pali	3D-Action	LegendEntertainment	83	08/99
Wargasm	Action-Simulation	DigitalImageDesign	88	01/99
AddictionPinball	Flipper	Team 17	86	03/98
Aliensvs. Predator	3D-Action	Rebellion	79	05/99
Balls of Steel	Flipper	Wildfire Studios	80	02/98
Croc:Legend ofthe Gobbos	Jump&Run	Argonaut Software	86	03/98
Delta Force	Action-Strategie	NovaLogic	79	12/98
ExtremeAssault	Action-Simulation	BlueByte	92	06/97
Frogger	Jump&Run	SCEECambridge	74	02/98
G-Police	Weltraum-Action	Psygnosis	89	11/97
GrandTheftAuto:London1969(Z)	Action	DMA	78	05/99
H.E.D.Z.	Action	Vis Interactive	80	11/98
Have a N.I.C.EDay	Rennspiel	Synetic	87	02/97
Heartof Darkness	Jump&Run	Amazing Studios	80	08/98
Hercules	Action	Disney Interactive	78	12/97
Hidden & Dangerous	Action-Strategie	Illusion Softworks	79	09/99
Incoming	Arcade-Action	RageSoftware	86	05/98

GT Select

Keine Zweitvermarktung

Mit der Software-Serie *GT Select* versucht GT Interactive nach eigenen Angaben, in Deutschland etwas Neues und Einzigartiges auf den Markt zu bringen. Anders als von uns berichtet handelt es sich dabei um Erstveröffentlichungen. Bei den Spielen wie *Battlecruiser 3000AD V2*, *Man of War 2* oder *Respect Inc.* handelt es sich meist um Titel, die von den Programmierern in Eigenregie fertig gestellt wurden, obwohl sich zunächst kein Vertrieb fand oder die Entwicklung zeitweise eingestellt wurde. GT ist von der Qualität der Titel jedoch so überzeugt, dass sie für jeweils ca. DM 50,- angepriesen werden.



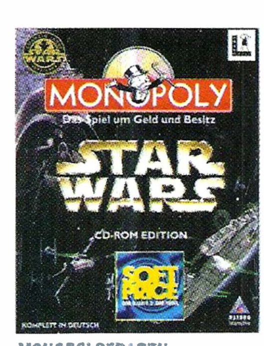
TAUFRISCH sind die Erstveröffentlichungen meist nicht.

Star Wars Monopoly

Ganz ohne Schlossallee

■ PREIS ca. DM 40,- ■ USK ohne Altersbeschränkung
■ HERSTELLER Infogrames

Über zwei Jahre nach dem Ersterscheinungstermin ist auch *die Monopoly Star Wars Edition* zum günstigeren Preis erhältlich. Das Spiel unterscheidet sich inhaltlich nicht von den anderen *Monopoly*-Versionen, allerdings handelt der Spieler nicht mit Straßen, sondern mit ganzen Planeten. Die gerenderten Spielfiguren stammen aus den „Krieg der Sterne"-Filmen – und fliegen allzu nervig über die Spielfläche. Dies lässt sich abschalten, womit allerdings nichts anderes als ein herkömmliches *Monopoly* entsteht. Das ist zwar auch nicht schlecht, aber längst günstiger zu haben.



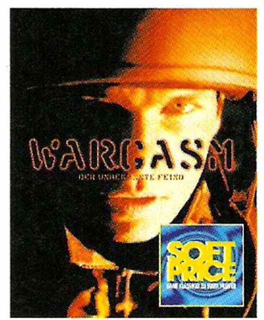
MONOPOLGEBAREN 40 Mark sind etwas hoch angesetzt.

PREIS-LEISTUNG Ungenügend

Wargasm

Fliegen, fahren, laufen

■ PREIS ca. DM 30,- ■ USK Ab 16 Jahren
■ HERSTELLER Infogrames



VERKANNTES SPIEL
DIDs Action-Titel war sehr erfolglos.

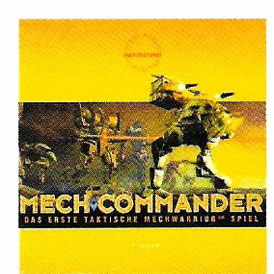
Die geniale Action-Simulation Wargasm verschreckte durch das ungewöhnliche Spielkonzept die Käufer: Mehrere Gruppen von Militärfahrzeugen zu steuern und gleichzeitig sich selbst in einem Panzer, in einem Helikopter oder zu Fuß durch die optisch gelungenen Landschaften zu bewegen, ist sicherlich nicht jedermanns Sache. Spannung ist jedoch garantiert, da man oft genug als Einzelkämpfer unterwegs ist. Für einen Preis von DM 30,- kann man sich das ungewöhnliche Programm nun ohne allzu große Investitionen zu Gemüte führen.

PREIS-LEISTUNG **Sehr gut**

MechCommander

Echtzeitstrategie in BattleTech

■ PREIS ca. DM 20,- ■ USK Ab 12 Jahren
■ HERSTELLER Hasbro Interactive



DIE KAMPFROBOTER
waren Vorbild für Spiele wie Machines.

MicroProses zirka ein Jahr altes Echtzeitstrategiespiel *Mech-Commander* ist ebenfalls schon reif für Hasbros Smile-&-Buy-Serie. FASA Interactive, die Entwickler des Spiels sind auch die Schöpfer des BattleTech-Universums, für Fans dieser Serie ist das grafisch und strategisch sehr gelungene Programm also ein Muss. Der Schwierigkeitsgrad ist allerdings sehr hoch geraten: Wer nicht gleich aufgeben will, muss wirklich hart arbeiten, um jemals das Ende der Kampagne sehen zu können. Mit einem Preis von DM 20,- können es aber auch BattleTech-Nicht-Anhänger riskieren, einen Blick auf das Spiel zu werfen.

PREIS-LEISTUNG **Befriedigend**

Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Interstate76	Action	Activision	85	06/97
Interstate76NitroRiders(Z)	Action	Activision	85	05/98
Jazz Jackrabbit 2	Jump&Run	Epic Games	84	04/98
JudgeDredd Pinball	Flipper	Pin-BallGames	85	07/98
Links Extreme	Golfspiel	AccessSoftware	71	09/99
ManicKarts	Go-Kart-Spiel	ManicMedia	84	04/96
Micro Machines V3	Rennspiel	Midway	75	08/98
NuclearStrike	Action	Electronic Arts	75	01/98
Oddworld: Abe'sOddysee	Jump&Run	OddworldInhabitants	79	01/98
Outlaws	3D-Action	LucasArts	82	06/97
Outwars	Weltraum-Action	SingleTrac	86	06/98
Overboard	Action	Psygnosis	79	12/97
Pandemonium 2	Jump&Run	Crystal Dynamix	87	06/98
POD	Rennspiel	UbiSoft	84	04/97
Rainbow Six: Eagle Watch(Z)	Action-Strategie	RedstormEntertainment	79	04/99
Rayman's World	Jump&Run	UbiSoft	70	12/97
Realms of the Haunting	Action	Gremlin Interactive	87	01/97
Recoil	Action	ZipperInteractive	77	05/99
Schleichfahrt	3D-Action	Blue Byte	87	12/96
Shogo: Mobile Armor Division	3D-Action	Monolith	72	12/98
Slamtilt	Flipper	UDS	82	03/97
SpecOps	Action-Strategie	Zombie	83	06/98
StarTrek:TheNext Generation - KlingonHonorGuard	3D-Action	MicroProse	78	10/98
Subculture	Action	CriterionStudios	83	12/97
Time Commando	Action	Adeline Software	88	09/96
TrickStyle	Rennspiel	Criterion Studios	72	12/99
Turok	3D-Action	Iguana	85	11/97
UltimateRacePro	Rennspiel	Kalisto	76	02/98
Uprising	3D-Echtzeitstrategie	CycloneStudios	84	01/98
Uprising 2:LeadAnd Destoy	Action-Strategie	CycloneStudios	72	03/99
V2000	Action	GrolierInteractive	78	11/98
VirtuaFighter2	Beat'emup	SegaPC	88	11/97
A Bug's Life	Jump&Run	DisneyInteractive	51	04/99
Absolute Pinball	Flipper	UDS	75	10/96
Abuse	Action	CrackDot Com	77	06/96
Alien Trilogy	3D-Action	Probe Entertainment	64	01/97
Amok	Action	Scavenger	74	01/97
Arcade America	Arcade-Action	7th Level	76	04/96
Assassin2015	Action	BlueSky	74	12/96
BigRed Racing	Rennspiel	Big Red Software	78	04/96
BLAM! Machinehead	Action	CoreDesign	72	02/97
BleifußFun	Rennspiel	Milestone	70	11/97
Bug!	Jump&Run	SegaAwayTeam	76	11/96
Bust-A-Move	Action	LesBirdand RubenCabrera	65	04/98
Centipede	Arcade-Action	Hasbro Interactive	54	01/99
Chasm:TheRift	Arcade-Action	Action FormsLtd.	78	12/97
DarkRift	Action	Vic Tokai	60	04/98
DeadlyTide	Shoot'emup	Rainbow Studios	75	11/96
Descent 2	Weltraum-Action	ParallaxSoftware	91	05/96
Dethkarz	Rennspiel	Beam Software	72	12/98
EarthwormJim	Jump&Run	Activision	90	03/96
Earthworm Jim 2 + 1	Jump&Run	RainbowArts	90	04/96
Excessive Speed	Rennspiel	Chaos Works	59	01/99
Exhumed	Action	Lobotomy Software	71	08/97
Expendable	Action	RageSoftware	68	06/99
Extreme-G 2	Rennspiel	ProbeEntertainment	60	03/99
FightingForce	Action	Core Design	60	05/98
Firelight	Action	EpicGames	70	08/96
FlipOut!	Arcade-Action	Gametek	60	04/97
Force 21	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	56	09/99
FXFighterTurbo	Beat 'emup	Argonaut Software	74	03/97
Glover	Jump&Run	InteractiveStudios	60	02/99
G-Nome	Action	7th Level	69	04/97
Hardwar	Weltraum-Action	Gremlin Interactive	61	11/98
Have a N.I.C.E. day! Track Pack(Z)	Rennspiel	Synetic	83	12/97
Hellbender	Action	TerminalReality	74	11/96
Hell-Copter	Action	Drago Entertainment	68	06/99
Hexplore	Weltraum-Action	Heliovisions Productions	71	07/98
Hunter Hunted	Action	SierraStudios	70	01/97
Iron & Blood	Action	Take 2 Interactive	60	06/97
Krazy Ivan	Action	Perfect Entertainment	74	12/96
Lomax	Action	Psygnosis	60	06/97
Lost Vikings 2: Norse by Norsewest	Action	Interplay	81	05/97
M.I.A. Missing in Action	Action	Simis	60	09/98
MachineHunter	Action	Eurocom	72	09/97
Mageslayer	Action	RavenSoftware	61	12/97
Magic Carpet 2: Netherworlds	3D-Action	Bullfrog	92	11/95
Mass Destruction	Action	NMSSoftware	71	10/97
Mega Race 2	Rennspiel	Cryo Interactive	68	10/96
My Friend Koo	Action	ICE	50	04/98
Pandemonium	Jump&Run	Crystal Dynamix	91	06/97
Panzer Dragoon	Shoot 'em up	SegaPC	85	02/97
Perfect Weapon	Action	GrayMatter	70	10/97
Pinball	Flipper	Maxis	81	04/97
POD - Back to Hell	Rennspiel	UbiSoft	50	03/98
Project Paradise	Action	Ikarion	78	03/97
Puzzle Bobble	Arcade	Cyberfront	65	12/99
Rayman	Jump&Run	UbiSoft	87	01/96
Rebel Assault	Weltraum-Action	LucasArts	91	01/94
Rebel Assault 2	Weltraum-Action	LucasArts	83	01/96
ReturnFire	Action	WilliamsEntertainment	81	07/96
Rocket Jockey	Action	Rocket ScienceGames	70	12/97
Rogue Squadron	Weltraum-Action	Factor 5	60	02/99
Sandwarriors	Action	GremlinInteractive	71	07/97
Savage Arena	Action	RageSoftware	50	07/99
Sentinel Returns	Action	Hookstone Productions	62	08/98
ShadowMaster	Action	Hammerhead	71	02/98
Shadows ofthe Empire	3D-Action	LucasArts	77	11/97
ShatteredSteel	3D-Action	Bioware	82	12/96
SinistarUnleashed	Action	GameFX	68	11/99
Skout	3D-Action	Soft Enterprises	63	10/99
SmallSoldiers	Action-Strategie	DreamworksInteractive	56	10/98
Sonic& KnucklesCollection	Jump&Run	SegaPC	69	03/97
Sonic3D - Flickies Island	Jump&Run	SegaPC	60	10/97
SonicPC	Jump&Run	SegaPC	81	09/96
SonicR	Jump&Run	SegaPC	54	12/98
SouthPark	3D-Action	Iguana	65	06/99
Spearhead	Action-Strategie	MAK Technologies	63	11/98
StarControl3	Weltraum-Action	Legend Entertainment	78	12/96
Star Trek Pinball	Flipper	Interplay	71	04/98
StarWars:EpisodeI: Racer	Rennspiel	LucasArts	68	07/99
Starfighter3000	Action	Telstar	82	08/96
SuperBubsy	Action	Accolade	70	10/97
SWIV3D	Action	SCI	82	01/97
Syndicate Wars	Action	Bullfrog	85	10/96
Tellurian Defence	Weltraum-Action	Psygnosis	56	10/98
The Crow: City of Angels	Action	Acclaim	77	03/97
The Hive	Action	Trimark	80	02/96
The Reap	Action	Housemarque	70	01/98
Thunderhawk 2: Firestorm	Action	CoreDesign	84	03/96
Tilt!	Flipper	VirginInteractive	91	03/96
Time Warriors	Action	Silmarils	68	06/97
Toshinden 2	Action	Fujitsu	67	07/98
Tunguska	Action	Project Two	57	03/99
Tunnel B1	Action	Neon	73	02/97

Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Vangers: Onefor the Road	Action	K-DLab	56	09/98
VirtuaFighterPC	Beat 'emup	AM2 Design	93	08/96
Virus	3D-Action-Strategie	Kidum MultimediaLtd.	62	12/97
Wild MetalCountry	Action	DMA	55	07/99
WipEout2097	Rennspiel	Psygnosis	70	07/97
WWFin YourHouse	Beat 'emup	Acclaim	62	03/97
X-Men	Arcade-Action	ProbeEntertainment	76	06/97
XS	3D-Action	SCI	66	03/97
3D Pinball: Nascar	Flipper	Dynamix	43	01/99
3D Ultra Minigolf	Flipper	SierraStudios	54	06/97
3D UltraPinball - Der vergesseneKontinent	Flipper	SierraStudios	42	02/98
3D Ultra Pinball:Creep Knight	Flipper	Sierra Studios	68	10/96
Adrenix	Action	DigitalDialect	41	09/98
Alien Earth	Action	PlaymatesInteractive	42	09/98
AssaultRigs	Action	Sony	74	02/96
Asteroids	Arcade-Action	SyroxDevelopments	38	01/99
AtomicBomberman	Arcade-Action	Interplay	60	10/97
Banzai Bug	Action	Gravity	29	06/97
Barrage	Action	Mango Grits	45	11/98
Batman Forever	Action	Iguana	45	06/97
Battle Arena Toshinden	Beat 'emup	Takara/DigitalDialect	70	08/96
BeastWars	Action	Hasbro Interactive	22	06/98
Bedlam2: AbsoluteBedlam	Action	Mirage	49	08/97
Blood Omen - Legacy of Kain	Action	SiliconKnights	58	11/97
Bug Too	Arcade-Action	SegaPC	50	06/97
ComixZone	Action	SegaPC	78	03/96
Cyber Gladiators	Beat'emup	SierraStudios	54	01/97
Cyberia 2	Action	Xatrix Entertainment	76	05/96
D.O.G.	Action	Greenwood	52	09/97
Das Dschungelbuch	Jump&Run	Virgin Interactive	79	01/96
DeadReckoning	Action	Goldtree	11	11/99
DeerHunter2	3D-Action	SunStorm Interactive	16	05/99
Descent	3D-Action	Parallax Software	92	03/95
Diamonds 3D	3D-Action	NBG	38	07/97
Dragons Lair	Action	DigitalLeisure	19	03/99
Drilling Billy	Action	Northwind Software	30	12/97
Dust	Action	Cyberflix	76	01/96
Eccothe Dolphin	Action	Sega	80	03/96
Ed Hunter	3D-Action	Dimensions	9	07/99
Eliminator	Arcade-Action	Psygnosis	18	05/99
FinalImpact	Action	Brainbug	21	06/98
FutureCop LAPD	Arcade-Action	ElectronicArts	49	03/99
Get Medieval	Arcade-Action	Monolith	28	10/98
Gutsn Garters inDNADanger	Action	Ocean	60	08/97
Helicops	Action	7th Level	69	02/97
Hugo Wild River	Rennspiel	NBG Verlag	41	06/98
Hugo XL	Jump&Run	ITE	28	09/99
Hyperblade	Action	Wizbang	53	02/97
IndependenceDay	Weltraum-Action	Radical Entertainment	44	06/97
Lander	Weltraum-Action	Psygnosis	39	05/99
LastRites	Action	ElectronicArts	13	08/97
Lifeforce Tenka	Action	Psygnosis	10	03/98
LodeRunner2	Arcade-Action	PresageSoftware	40	12/98
Madtrax	Rennspiel	Project2	47	01/99
Menin Black	Adventure	GigawattStudios	52	01/98
Motorhead	Rennspiel	Digital illusions	46	06/98
Mutant Penguins	Geschicklichkeit	Sunrise Games Ltd.	70	11/96
NaturalFawnKillers	3D-Action	GameplayCompany	30	03/99
Necrodome	Action	RavenSoftware	59	11/96
Per.Oxyd	Action	Dongleware	80	01/96
Pinball 3D-VCR	Flipper	21st Century	68	05/96
Pinball 95	Flipper	Maxis	80	03/96
Pinball Arcade	Flipper	Microsoft	33	12/98
Pitfall: TheMayanAdventure	Jump&Run	Activison	90	11/95
Plane Crazy	Rennspiel	InnerWorkingsLtd	47	06/98
Pong	Arcade	Atari	26	12/99
Puzzle Bobble	Arcade-Action	ProbeEntertainment	65	06/97
O.A.D.	Action	CranberrySource	31	08/97
Ravage D.C.X.	Action	RainbowStudios	63	12/96
Raven Project	Action	Mindscape	76	02/96
Revengeof Arcade	Arcade-Action	Microsoft	27	12/98
Riot	Rennspiel	Psygnosis	51	08/97
S.C.A.R.S.	Rennspiel	UbiSoft	42	02/99
Scarab	Action	ElectronicArts	52	06/97
ShockwaveAssault	Action	Electronic Arts	77	02/96
Soul Hunt	Action	ComproGames	9	09/97
Space HulkfürWindows95	Action	Electronic Arts	67	06/96
SpaceInvaders	Arcade	Z-Axis	34	12/99
Stratosphere - Conquest of theSkies	Weltraum-Action	KodiakInteractive	40	10/98
Streetsof SimCity	Rennspiel	Maxis	41	03/98
Strike Base	Action	Max Design	69	06/96
SuperStardust	Action	Gametek	64	06/96
Survival	Weltraum-Action	Enjoy	25	12/98
Syyrah - TheWarpHunter	Action	Pixelstorm	44	11/97
TheAtari Collection	Arcade-Action	GTInteractive	36	10/99
TheIntruder	Action	ElectronicArts	23	08/97
ThunderBrigade	Weltraum-Action	BlueMoonInteractive	27	02/99
TinyTiger	Jump&Run	United Software	20	12/99
TotalMania	Action	Domark	65	08/96
Wetlands	Action	New WorldComputing	76	01/96
Zombieville	Action	Psygnosis	6	04/98

Simulation

- **Flugsimulationen** — z.B. Falcon 4.0, F-22 Lightning 3
- **Zivile Flugsimulationen** — z.B. MS-Flightsimulator 2000
- **Hubschraubersimulationen** — z.B. Comanche 3, Apache Longbow
- **Panzersimulationen** — z.B. Armored Fist 2, Panzer Elite
- **U-Boot-Simulationen** — z.B. Silent Hunter
- **Weltraum-Flugsimulationen** — z.B. X-Wing Alliance, Wing Com. Prophecy
- **Kampfroboter-Simulationen** — z.B. MechWarrior

Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Wing Commander Prophecy	Weltraum-Action	Origin	90	02/98
Armored Fist 3	Panzersimulation	NovaLogic	81	12/99
Comanche3	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	05/97
ComancheGold	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	07/98
Conflict: Freespace - The GreatWar	Weltraum-Action	Volition Inc.	86	08/98
Flight Simulator2000	Zivile Flugsimulation	Microsoft	80	11/99
M1 Tank Platoon2	Panzersimulation	MicroProse	84	05/98
MechWarrior 3	Kampfrobotersimulation	Zipper Interactive	82	07/99
MiG Alley	Flugsimulation	Rowan	80	09/99
PanzerElite	Panzersimulation	Wings Simulations	83	11/99
RedBaron 2	Flugsimulation	Dynamix	86	02/98
StarfleetAcademy	Weltraum-Action	Interplay	91	10/97
Starfleet Academy Mission-CD (Z)	Weltraum-Action	Interplay	85	07/98
Total Air War	Flugsimulation	Digital ImageDesign	87	11/98
X:Beyondthe Frontier	Weltraum-Action	Egosoft	87	08/99
X-Wing Alliance	Weltraum-Action	TotallyGames	88	05/99
Armored Fist 2	Panzersimulation	NovaLogic	85	12/97
CombatFlight Simulator	Flugsimulation	Microsoft	70	12/98
European Air War	Flugsimulation	MicroProse	70	01/99
F-16Aggressor	Flugsimulation	GeneralSimulationsInc.	70	05/99
F-16 Multirole Fighter	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
F-22 AirDominanceFighter	Flugsimulation	DigitalImageDesign	87	01/98
F-22 Lightning 3	Flugsimulation	NovaLogic	78	09/99
F-22Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	86	02/98

Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
F-22 RedSea Operations (Z)	Flugsimulation	DigitalImage Design	72	08/98
Falcon 4.0	Flugsimulation	MicroProse	77	03/99
Fly!	ZivileFlugsimulation	Terminal Reality	70	09/99
Flying Corps Gold	Flugsimulation	Rowan	85	01/98
FlyingSaucer	UFO-Simulation	PostLinear	75	05/98
HeavyGear	Kampfrobotersimulation	Activision	74	01/98
Heavy Gear 2	Kampfrobotersimulation	Activision	76	08/99
I-War	Weltraum-Action	ParticleSystems	89	01/98
Jane'sF-15	Flugsimulation	Jane'sCombat Simulations	82	06/98
JointStrike Fighter	Flugsimulation	Innerloop	86	11/97
Longbow2	Hubschraubersimulation	Jane'sCombat Simulations	79	01/98
MiG-29 Fulcrum	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
Sabre Ace- Konfliktüber Korea	Flugsimulation	EagleInteractive	72	01/98
Star Trek: Generations	Weltraum-Action	MicroProse	81	06/9
Starsiege	Kampfrobotersimulation	Dynamix	75	05/9
TomClancySSN	U-Boot-Simulation	Red Storm Entertainment	81	05/97
WingCommander4	Weltraum-Action	Origin	93	04/96
X-Wing vs. TIEFighter:Balanceof Power (Z)	Weltraum-Action	Totally Games	70	02/98
Advanced TacticalFighters	Flugsimulation	Jane'sCombatSimulations	84	06/96
AH-64D Longbow	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	84	07/96
AHx-I	Hubschraubersimulation	Pixel Multimedia	72	12/97
Air Warrior 2	Flugsimulation	KesmaiStudios	81	05/97
ApacheHavoc	Hubschraubersimulation	Razorworks Studios	65	02/99
Comanche:OperationWhite Lightning	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	02/93
Command - Aces of the Deep	U-Boot-Simulation	Not-So-Silent Running	85	01/96
Darklight Conflict	Weltraum-Action	RageSoftware	71	05/97
DasHexagon Kartell	U-Boot-Simulation	Ascaron	91	01/97
Earthsiege2: Skyforce	Kampfrobotersimulation	Dynamix	82	04/96
EF 2000 Tactcom	Flugsimulation	Digital ImageDesign	84	02/97
F/A-18 Hornet3.0	Flugsimulation	Graphic Simulations	72	10/97
F-16Fighting Falcon	Flugsimulation	Digital Integration	72	10/97
F-22Lightning 2	Flugsimulation	NovaLogic	70	12/96
Fast Attack	U-Boot-Simulation	Not-So-SilentRunning	82	05/96
FlashpointKorea(Z)	Hubschraubersimulation	Jane'sCombat Simulations	84	01/97
FlightSimulator98	Zivile Flugsimulation	Microsoft	72	12/97
Flight Simulator für Windows 95	Zivile Flugsimulation	Microsoft	77	01/97
Flight Unlimited 2	ZivileFlugsimulation	LookingGlass	66	03/98
Flight Unlimited 3	ZivileFlugsimulation	LookingGlass	60	12/99
FlyingCorps	Flugsimulation	Rowan	82	03/97
Hind	Hubschraubersimulation	Digital Integration	80	09/96
iF/A-18E	Flugsimulation	Interactive Magic	62	11/98
Israeli Air Force	Flugsimulation	Jane'sCombatSimulations	68	11/98
I-War Special Edition	Weltraum-Action	Particle Systems	66	12/99
Jetfighter 3	Flugsimulation	MissionStudios	76	02/97
MechWarrior 2: Mercenaries	Kampfrobotersimulation	Activision	85	12/96
Nations WWII Fighter Command	Flugsimulation	Psygnosis	53	11/99
Nato Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	80	01/97
Nihilist	Weltraum-Action	Bits Corporation	70	10/96
Panzer Commander	Panzersimulation	UltimationInc.	69	07/98
Privateer 2: The Darkening	Weltraum-Action	Origin	84	12/96
Silent Hunter	U-Boot-Simulation	AeonElectronic Entertainment	79	06/96
Silent Hunter Commander Edition	U-Boot-Simulation	AeonElectronic Entertainment	79	01/98
Silent Thunder: The Revenge	Flugsimulation	Dynamix	82	04/96
Team Apache	Hubschraubersimulation	Simis	73	09/98
Terra Nova: Strike Base Centauri	Kampfrobotersimulation	Looking Glass	91	05/96
Terracide	Weltraum-Action	GlassGhost	69	07/97
TFX: EF2000	Flugsimulation	DigitalImageDesign	88	01/96
TopGun: Fireat Will!	Flugsimulation	SpectrumHolobyte	85	04/96
TopGun: Hornet's Nest	Flugsimulation	ZipperInteractive	62	03/99
USNavyFighters 97	Flugsimulation	Jane'sCombat Simulations	70	01/97
WingCommander3	Weltraum-Action	Origin	96	02/95
WWII Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	66	02/99
Xenocrazy	Weltraum-Action	GlassGhost	69	07/98
X-Wingvs.TIE Fighter	Weltraum-Action	TotallyGames	63	07/97
688(I) HunterKiller	U-Boot-Simulation	Jane's Combat Simulations	60	09/97
ApacheLongbow	Hubschraubersimulation	Interactive Magic	80	10/95
Apollo18	Mondlandesimulation	AIM Software	9	11/98
Aquarium	Aquariumsimulation	9003inc	35	07/99
Fighter Squadron	Flugsimulation	ParsoftInteractive	55	04/99
Flight Unlimited	ZivileFlugsimulation	LookingGlass	88	07/95
iM1A2Abrams	Panzersimulation	Charybdis Enterprises	32	06/97
LuftwaffeCommander	Flugsimulation	Eagle Interactive	41	05/99
Privateer	Weltraum-Action	Origin	92	11/93
ProPilot	ZivileFlugsimulation	Dynamix	58	09/98
Pro Pilot 99	ZivileFlugsimulation	Dynamix	52	02/99
SimCopter	Hubschraubersimulation	Maxis	71	02/97
Star Trek: Starship Creator	Raumschiff-Baukasten	TheImergists	27	05/99
Stealthreaper2020	Flugsimulation	ECC International Corp.	52	04/98
T.F.X.	Flugsimulation	DigitalImage Design	95	12/93

Sport & Rennspiel

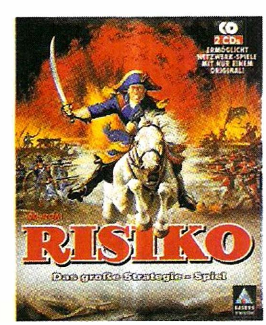
- **Sportspiele aller Art** z.B. FIFA, NHL, NBA
- **Formel 1-Simulationen** z.B. F1 Racing Simulation, Grand Prix 2
- **Rennsp. mit realis. Fahrzeugen** z.B. Need For Speed 4, NICE 2

Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Driver	Rennspiel	ReflectionsInteractive	90	11/99
F1 Racing Simulation	Formel 1-Simulation	UbiSoft	95	01/98
FIFA2000	Fußball-Simulation	EASports	92	12/99
FIFA99	Fußball-Simulation	EASports	91	01/99
Frankreich 98: Die FußballWM	Fußball-Simulation	EASports	94	06/98
GrandPrixLegends	FormelI-Simulation	Papyrus	92	11/98
NBA Live99	Basketball-Simulation	EA Sports	93	01/99
NHL2000	Eishockey-Simulation	EASports	90	11/99
NHL99	Eishockey-Simulation	EA Sports	94	12/98
Racing Simulation 2	FormelI-Simulation	Ubi Soft	91	11/98
CART Precision Racing	Cart-Simulation	Terminal Reality	87	03/98
ColinMcRae Rally	Rallye-Simulation	Codemasters	87	10/98
Edgar Torronteras' ExtremeBiker	Motocrossspiel	DeibusStudios	83	12/99
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball-Simulation	EASports	93	01/98
GP 500	Motorrad-Simulation	BeamSoftware	83	10/99
GrandPrix2	Formel I-Simulation	MicroProse	92	04/96
Links LS 1998 Edition	Golfsimulation	Access	89	10/97
Links LS 99	Golfsimulation	Access	89	03/99
MaddenNFL99	Football-Simulation	EA Sports	83	02/99
Midtown Madness	Rennspiel	Angel Studios	83	07/99
Motocross Madness	Motocross-Simulation	RainbowStudios	87	10/98
N.I.C.E. 2	Rennspiel	Synetic	87	12/98
NBALive98	Basketball-Simulation	EA Sports	90	01/98
Need for Speed3	Rennspiel	ElectronicArts	89	11/98
Need for Speed4	Rennspiel	ElectronicArts	84	08/99
NHL98	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	11/97
Re-Volt	Rennspiel	AcclaimStudios London	86	10/99
Sega Rally2	Rallye-Simulation	SegaPC	80	12/99
SuperbikeWorldChampionship	Motorrad-Simulation	Milestone	86	04/99
TigerWoods99	Golfsimulation	EA Sports	87	11/98
ActualceHockey 2	Eishockey-Simulation	Gremlin	72	07/99
Actua Pool	Billard-Simulation	Gremlin	77	07/99
Bundesliga Stars2000	Fußball-Simulation	EA Sports	78	09/99
Castrol HondaSuperbike World Championship	Motorrad-Simulation	TequeInteractive	74	08/98
DSF Golf99	Golfsimulation	SierraSports	70	09/99
FIFASoccer97	Fußball-Simulation	EA Sports	88	01/97
FormelI	FormelI-Simulation	BizarreCreations	90	05/97
Formel 1 '97	Formel I-Rennspiel	BizarreCreations	85	04/98
Fußball International 2000	Fußball-Simulation	Rage	74	11/99
JackNicklausGolf: Golden BaerChallenge	Golfsimulation	HypnosEntertainment	74	06/99
Jeff GordonRacing	Rennspiel	RealSports	76	08/99
LinksLS	Golfsimulation	Access	94	10/96
MaddenNFL2000	Football-Simulation	EA Sports	70	12/99
Madden NFL98	Football-Simulation	EA Sports	87	01/98
Moto Racer2	Motorrad-Rennspiel	Delphine	79	01/99
N.I.C.E.2:Tuneup(Z)	Rennspiel	Synetic	77	07/99
NBA Basketball2000	Basketball-Simulation	RadicalEntertainment	72	12/99
NBALive97	Basketball-Simulation	EA Sports	93	03/97
NHL Hockey97	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	12/96
OfficialFormulaOne Racing	Formel1-Simulation	Lankhor	77	07/99
Powerpool	Billard-Simulation	DataBecker	72	06/99
RedlineRacer	Rennspiel	CriterionStudios	79	05/98
Rollcage	Rennspiel	Attention to Detail	74	04/99
SegaRally	Rennsimulation	Sega PC	89	02/97
Sega Worldwide Soccer PC	Fußball-Simulation	SegaPC	89	09/97
SpeedBusters	Rennspiel	UbiSoft	78	02/99
Sports CarGT	Rennsimulation	ImageSpace Inc.	71	07/99
TOCA 2	Rennsimulation	Codemasters	79	05/99
TOCA Touring Car Championship	Rennsimulation	Codemasters	85	01/98
TriplePlay98	Baseball-Simulation	EA Sports	87	08/97
UEFAChampions League	Fußball-Simulation	Eidos	72	05/99
VIVAFootball	Fußball-Simulation	Virgin	78	05/99
V-Rally	Rennspiel	EdenStudios	71	06/99
Actua Soccer	Fußball-Simulation	Gremlin	68	04/99
Actua Soccer 2	Fußball-Simulation	Gremlin	72	01/98
Actua Tennis	Tennis-Simulation	Gremlin	70	12/98
Andretti Racing	Rennsimulation	Stormfront Studios	71	01/98
AutobahnRaser	Rennspiel	Davilex	60	07/98
Autobahn Raser2	Rennspiel	Davilex	69	12/99
Baseball Edition2000	Baseball-Simulation	InterplaySports	56	07/99
Bleifuß2	Rennspiel	Milestone	89	11/96
Bleifuß Rally	Rennspiel	Milestone	81	01/98
Castrol HondaSuperbike2000	Rennspiel	Teque Interactive	66	10/99
Clash	Rennspiel	Accolade	69	07/98
DaytonaUSA	Rennspiel	SegaPC	80	12/96
DaytonaUSA Deluxe	Rennspiel	SegaPC	62	12/97
DeathRally	Rennspiel	Apogee	72	01/97
Destruction Derby	Rennspiel	ReflectionsInteractive	85	01/96
Destruction Derby 2	Rennspiel	Reflections Interactive	72	01/97
DSF Football	Football-Simulation	SierraSports	70	12/97
DSF Golf	Golfsimulation	SierraSports	70	10/97
Euro 96	Fußball-Simulation	Gremlin	81	07/96
Fatal Racing	Rennspiel	Gremlin	72	01/96
FIFA Soccer 96	Fußball-Simulation	EASports	94	01/96
FootballPro97	Football-Simulation	Sierra Sports	81	04/97
Formula Karts	Go-Kart-Simulation	SegaPC	74	09/97
GrandPrix500ccm	Motorrad-Simulation	Ascaron	70	12/98
Grand Touring	Rennsimulation	Empire	66	02/99
Greg Norman Ultimate Challenge Golf	Golfsimulation	Friendly Software	71	08/96
IndyRacing	IndyCar-Simulation	ABCInteractive	75	07/98
IndyCar Racing2.0	IndyCar-Simulation	Papyrus	79	01/96
International RallyChampionship	Rennsimulation	OrangeEntertainment	86	12/97
Jack Nicklaus Golf4: Golden BearEdition	Golfsimulation	Eclipse	81	05/97
Jack Nicklaus Golf 5	Golfsimulation	Eclipse	67	03/98
JohnnyHerberts Grand Prix Championship 1998	Formel 1-Rennspiel	Midas Interactive	71	10/98
K.O.Boxing	Boxsimulation	Data Becker	63	09/99
KickOff98	Fußball-Simulation	Anco	61	01/98
Madden NFL97	Football-Simulation	ElectronicArts	82	12/96
ManxTT	Motorrad-Rennspiel	SegaPC	65	12/97
Martini Racing	Rennspiel	Milestone	81	08/96
MicrosoftGolf1998 Edition	Golfsimulation	FriendlySoftware	69	06/98
MicrosoftGolf99	Golfsimulation	Friendly Software	62	06/99
Monster Truck Madness	Rennspiel	TerminalReality	76	11/96
MonsterTruckMadness2	Rennspiel	TerminalReality	71	06/98
MonsterTrucks	Rennspiel	Psygnosis	78	09/97
Moto Racer	Motorrad-Rennspiel	Delphine	86	06/97
MSGolf3.0	Golfsimulation	Microsoft	67	12/96
NASCARRacing1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68	02/99
NASCARRacing 2	NASCAR-Simulation	Papyrus	70	02/97
NASCAR Racing 3	NASCAR-Simulation	Papyrus	55	12/99
NBAAction98	Basketball-Simulation	SegaSports	80	03/98
NBAFullCourt Press	Basketball-Simulation	BeamSoftware	69	02/97
NBA Hangtime	Basketball-Simulation	Midway	79	04/97
NBA Inside Drive 2000	Basketball-Simulation	High Voltage Software	67	10/99
NBA Live96	Basketball-Simulation	EA Sports	93	04/96
Need for Speed 2	Rennspiel	ElectronicArts	66	06/97
Need forSpeed2 SpecialEdition	Rennspiel	ElectronicArts	60	12/97
Need forSpeed: SpecialEdition	Rennspiel	Electronic Arts	88	09/96
NFL Quarterback Club96	Football-Simulation	Acclaim	71	04/96
NHL Championship 2000	Eishockey-Simulation	Radical Entertainment	52	12/99
NHL Hockey 96	Eishockey-Simulation	EASports	89	12/95
OnsideSoccer	Fußball-Simulation	Telstar	65	08/96
Pete Sampras Tennis 97	Tennis-Simulation	Codemasters	72	09/97
PGA EuropeanTour	Golfsimulation	EA Sports	87	05/96
PGA Tour Golf96	Golfsimulation	EASports	87	12/95
PGA Tour Pro	Golfsimulation	EA Sports	84	08/97
Power F1	Formel1-Simulation	Teque London	69	02/97
Powerboat Racing	Powerboat-Rennspiel	PrometheanDesigns	68	04/98
Powerslide	Rennspiel	Ratbag	68	01/99
Pro 18 Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64	04/99
Puma Street Soccer	Fußball-Simulation	Sunsoft	63	09/99
Rallye Racing97	Rennsimulation	Europress	81	11/96
RanSoccer	Fußball-Simulation	Greenwood	79	01/96
Road Rash	Motorrad-Rennspiel	ElectronicArts	81	11/96
SeanDundee'sWorldClub Football	Fußball-Simulation	UbiSoft	79	08/97
Sega Touring CarChampionship	Rennsimulation	SegaPC	79	03/98
Sensible SoccerWM-Edition	Fußball-Simulation	SensibleSoftware	60	06/98
Sim Golf	Golfsimulation	Maxis	66	04/97
SpeedboatAttack	Rennspiel	Telstar	75	12/97
Speedster	Rennspiel	Psygnosis	61	06/97
StreetRacer	Rennspiel	VividImage	68	02/97
Striker 96	Fußball-Simulation	Rage	69	10/96
Test Drive3	Rennspiel	Accolade	67	06/97
Test Drive4	Rennspiel	Accolade	73	02/98
Test Drive5	Rennspiel	PitbullSyndicate	63	02/99
TheGolf Pro	Golfsimulation	Empire	76	05/98
TrackAttack	Go-Kart-Simulation	MicroProse	70	05/96
Triple Play99	Baseball-Simulation	ElectronicArts	71	07/98
UEFAChampions League96/97	Fußball-Simulation	Krisalis	88	06/97
VirtualKarts	Go Kart-Simulation	MicroProse	71	01/96
Virtual Pool 2	Billard-Simulation	VRSports	89	12/97
Virtual Snooker	Billard-Simulation	Celeris	89	05/96
VR Baseball 2000	Baseball-Simulation	VRSports	65	02/99
WorldLeagueSoccer98	Fußball-Simulation	SiliconDreams	73	07/98
Actua Golf2	Golfsimulation	Gremlin	51	05/98
ActuaIce Hockey	Eishockey-Simulation	Gremlin	28	05/98
ActuaSoccer ClubEdition	Fußball-Simulation	Gremlin	58	08/97
Adidas Power Soccer	Fußball-Simulation	Psygnosis	2	04/98
AdidasPower Soccer98	Fußball-Simulation	Psygnosis	30	08/98
Baseball3D 1998	Baseball-Simulation	WizBang!SoftwareProductions	58	09/98
Bleifuß	Rennspiel	Milestone	88	01/96
BossRally	Rennspiel	BossGame Studios	48	07/99
BrianLaraCricket	Kricket-Simulation	Codemasters	36	05/99
Buggy	Rennspiel	Gremlin	46	01/99
Burnout	Drag-Racing-Simulation	BethesdaSoftworks	33	06/98
DSF Football98	Football-Simulation	SierraSports	46	09/98
DSF Ski	Ski-Simulation	SierraSports	25	04/98
Field& Stream Trophy Buck	Jagdsimulation	SierraSports	20	06/99
FIFA InternationalSoccer	Fußball-Simulation	EASports	90	07/94
FIFASoccer	Fußball-Simulation	EASports	90	01/95

Risiko

Riskante Investition

■ PREIS ca. DM 20,- ■ USK Ab 12 Jahren
■ HERSTELLER Hasbro Interactive



VORBEIENTWICKELT am Spieler wurde Hasbros Risiko.

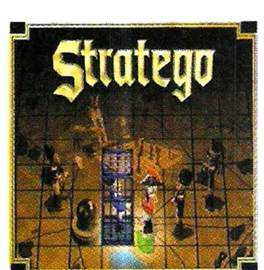
Weniger die enttäuschende Künstliche Intelligenz als die zahlreichen Programmfehler und die umständliche Benutzeroberfläche haben den Käufern von *Risiko* den Spaß an der Brettspielumsetzung verdorben. Die Fehler sind mittlerweile behoben, die Oberfläche konnte natürlich nicht verbessert werden. Die geniale Spielidee der Brettspielvorlage verbirgt sich daher immer noch vor dem Benutzer. Nur wer viel Geduld mitbringt, wird an Risiko die Freude haben, die er sich für DM 20,- erhofft.

PREIS-LEISTUNG Befriedigend

Stratego

Rundenstrategie für Anfänger

■ PREIS ca. DM 20,- ■ USK Ab 12 Jahren
■ HERSTELLER Hasbro Interactive



HASBRO-TYPISCH sitzen gerenderte Figuren am Tisch.

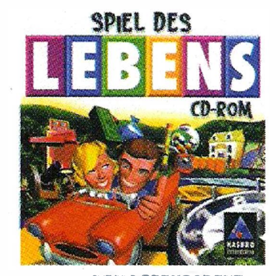
Die ungenügende Künstliche Intelligenz der Brettspielumsetzung brachte *Stratego* fast ausnahmslos schlechte Wertungen ein. Für Anfänger im Strategiebereich ist das Programm jedoch bestens geeignet, da das Spielprinzip eine große Freiheit für eigene Taktiken bietet und die Erfolgsquoten erfreulich hoch sind. Trotz seines Alters von über drei Jahren ist *Stratego* noch immer ein technisch und spielerisch aktuelles Programm. Wer sich mit den gelegentlichen Betrügereien und den dümmlichen Zügen des Computers abfindet, trifft mit *Stratego* eine gute Wahl. Vor allem im Mehrspielerbetrieb spielt das Programm seine Stärken aus.

PREIS-LEISTUNG Gut

Spiel des Lebens

Lebenslauf für den PC

■ PREIS ca. DM 20,- ■ USK ohne Altersbeschr.
■ HERSTELLER Hasbro Interactive



DEN LEBENSABEND
hat sich das Spiel längst verdient.

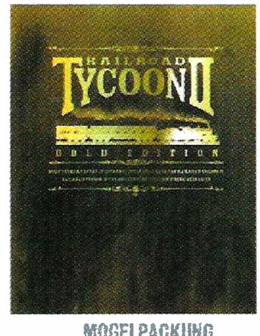
Der Brettspielveteran *Spiel des Lebens* erweitert in seiner PC-Version die mittlerweile sehr umfangreiche Smile-&-Buy-Reihe von Hasbro Interactive. Trotz der akkuraten Umsetzung hat das Spiel auf dem Monitor seinen Charme komplett verloren und eignet sich daher nur sehr bedingt als Objekt für lange Spieleabende. Im Einzelspielerbetrieb geht der Spaß gänzlich flöten. Bei dem günstigen Preis kann man es aber durchaus riskieren, in die Erinnerung an die gute alte Brettspielzeit zu investieren.

PREIS-LEISTUNG Ausreichend

Railroad Tycoon 2 Gold Edition

Höchste Eisenbahn

■ PREIS ca. DM 50,- ■ USK ohne Altersbeschr.
■ HERSTELLER Take 2



MOGELPACKUNG
RRT2 sieht langweiliger aus, als es ist.

Die *Railroad Tycoon Gold Edition* besteht aus der Vollversion der Wirtschaftssimulation und Spielzeugeisenbahn-Simulation *Railroad Tycoon II*, dem Add-On *The Second Century* sowie 12 neuen Missionen. Das grafisch und inhaltlich nach wie vor gute Spiel leidet ein wenig unter der Monotonie. Die immer gleichen Landschaften und das schlichte Spielprinzip dürfte bei Eisenbahnfans aber auf Verständnis stoßen. Gleichzeitig mit dem Erscheinen des Pakets wird der empfohlene Verkaufspreis der Grundspiels auf DM 29,- gesenkt.

PREIS-LEISTUNG Gut

Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
French Open Tennis 97	Tennis-Simulation	Interplay	59	10/97
Game, Net & Match	Tennis-Simulation	BlueByte	55	07/98
GoldenGoal98	Fußball-Simulation	Take2	50	08/98
GT Racing97	Rennsimulation	Infogrames	47	08/97
Hardcore4x4	Offroad-Simulation	Gremlin	58	09/97
KickOff96	Fußball-Simulation	Anco	62	09/96
KickOff97	Fußball-Simulation	Anco	79	05/97
LKWRaser	Rennspiel	ARIData	38	08/99
MinigolfDeluxe	Minigolf-Simulation	Sierra Studios	47	12/98
Nascar Revolution	NASCAR-Simulation	Electronic Arts	57	05/99
Nascar Road Racing	Rennsimulation	EASports	14	11/99
Need for Speed	Rennspiel	Electronic Arts	85	11/95
NFL Blitz	Football-Simulation	GT Interactive	39	12/98
NHLOpenIce	Eishockey-Simulation	GT Interactive	8	02/98
ProBoarder	Snowboard-Simulation	EASports	45	02/99
ProPool3D	Billard-Simulation	HeadGames	45	11/97
Prost GrandPrix	Formel 1-Simulation	Canal+	28	08/98
RidingStar	Reitsimulation	Midas Interactive	12	11/99
Scorcher	Rennspiel	GT Interactive	49	05/97
Slam'nJam	Basketballspiel	BMG	49	07/97
Snow Wave Avalanche	Snowboard-Simulation	MidasInteractive	50	03/99
SODA Off-Road Racing	Rallye-Simulation	Papyrus	60	02/98
Ten Pin Alley	Bowling-Simulation	ElectronicArts	58	05/97
Test Drive 4x4	Offroad-Simulation	Accolade	43	02/99
Thrust, Twist & Turn	Rennspiel	Take 2	45	07/99
UEFA Champions League 95/96	Fußball-Simulation	PhilipsMedia	44	07/99
World Wide Rally	Rennspiel	CDV	7	02/98
Wreckin'Crew	Rennspiel	Telstar	18	07/98
WWF Wrestlemania	Wrestling-Simulation	Acclaim	88	01/96

Strategie

- **Echtzeitstrategie** — z.B. C&C 3, StarCraft, Age of Empires
- **Aufbaustrategie** — z.B. Anno 1602, Die Siedler 3, SimCity 3000
- **Echtzeittaktik** — z.B. Commandos
- **Hexagon-/Rundenstrategie** — z.B. Civ: Call to Power, Panzer General
- **Wirtschaftssimulationen** — z.B. Anstoss 2, Airline Tycoon
- **Karten- und Denkspiele** — z.B. Skat 3000
- **Brettspielumsetzungen** — z.B. Catan, Cluedo, Spiel des Lebens

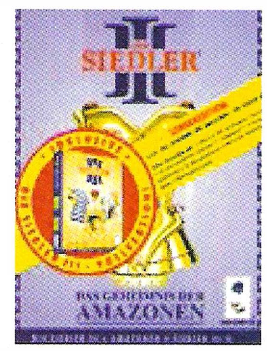
Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Age of Empires 2: Age of Kings	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	92	11/99
Anno1602: Erschaffung einer neuen Welt	Aufbaustrategie	Sunflowers	91	05/98
Civilization: CalltoPower	Rundenstrategie	Activision	91	05/99
Commandos	Echtzeittaktik	PyroStudios	91	07/98
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Echtzeittaktik	Pyro Studios	92	05/99
DungeonKeeper 2	Echtzeitstrategie	Bullfrog	90	08/99
Earth2150	Echtzeitstrategie	Metropolis	92	12/99
Jagged Alliance2	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	06/99
StarCraft	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	06/98
AgeofEmpires	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	94	11/97
Age of Empires: Der Aufstieg Roms (Z)	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	83	12/98
AlphaCentauri	Rundenstrategie	Firaxis	89	03/99
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer (Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	86	12/98
Anstoss2	Fußballmanager	Ascaron	88	09/97
Anstoss 2 - Verlängerung (Z)	Fußballmanager	Ascaron	89	04/98
Anstoss 2 Gold	Fußballmanager	Ascaron	89	11/98
Battlezone	3D-Echtzeitstrategie	Activision	86	04/98
Bundesliga Manager 97	Fußballmanager	Software 2000	87	12/96
Bundesliga Manager 98	Fußballmanager	Software 2000	81	10/98
Caesar 3	Aufbaustrategie	Impressions	83	12/98
Catan - Die erste Insel	Brettspielumsetzung	Funatics	83	12/99
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot	Echtzeitstrategie	Westwood	90	12/96
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot: Gegenangriff (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	90	06/97
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	88	11/97
Command & Conquer 3: TiberianSun	Echtzeitstrategie	Westwood	88	10/99
Command & Conquer Gold	Echtzeitstrategie	Westwood	88	05/97
Command & Conquer: Der Ausnahmezustand (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	84	04/96
Creatures 2	KünstlichesLeben	Cyberlife	-	10/98
DerIndustrie-Gigant Gold	Aufbaustrategie	JoWood	81	08/98
DerIndustriegigant- xpansion Set (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/97
Die Siedler 2	Aufbaustrategie	BlueByte	91	06/96
Die Siedler 2 - Mission CD (Z)	Aufbaustrategie	BlueByte	89	02/97
Die Siedler 2Gold Edition	Aufbaustrategie	BlueByte	91	06/96
Die Siedler 3	Aufbaustrategie	BlueByte	88	01/99
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	84	11/99
Die Siedler 3 - Mission CD (Z)	Aufbaustrategie	BlueByte	80	05/99
Die Völker	Aufbaustrategie	JoWood	81	07/99
Die Völker MissionPack (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/99
Dune2000	Echtzeitstrategie	Westwood	83	09/98
Dungeon Keeper	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	07/97
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (Z)	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/97
Heroes of Might & Magic 3	Rundenstrategie	3DO Studios	81	06/99
Homeworld	3D-Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	89	11/99
Incubation	Rundenstrategie	BlueByte	92	11/97
Incubation MissionPack (Z)	Rundenstrategie	Blue Byte	92	05/98
Kicker Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	11/99
Kurt - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	03/99
Lordsof Magic	Rundenstrategie	Impressions	86	02/98
Panzer General 4 - Western Assault	Rundenstrategie	SSI	80	11/99
Pharao	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/99
Populous 3: The Beginning	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/98
Populous3: Unentdeckte Welten (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	80	06/99
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions (Z)	Wirtschaftssimulation	Chris Sawyer	80	12/99
ShadowCompany	Echtzeittaktik	SinisterGames	89	11/99
Star Trek: Starfleet Command	Echtzeitstrategie	Interplay	92	09/99
StarCraft: Brood War (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	88	02/99
Total Annihilation	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	84	11/97
WarCraft 2 Expansion Disk (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	86	07/96
WarCraft 2: Tides of Darkness	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	02/96
Abomination	Strategie	Hothouse	76	11/99
AirlineTycoon	Wirtschaftssimulation	Spellbound	71	10/98
AirlineTycoon: FirstClass (Z)	Wirtschaftssimulation	Spellbound	74	06/99
AustinPowers- Operation: Trivia	Quizspiel	Berkeley Systems	71	12/99
Bundesliga 2000 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	74	12/99
Civilization 2	Rundenstrategie	MicroProse	90	05/96
Civilization 2: FantasyWorlds (Z)	Rundenstrategie	MicroProse	88	01/98
Civilization 2: TestofTime	Rundenstrategie	MicroProse	79	11/99
Conflictsin Civilization	Rundenstrategie	MicroProse	75	02/97
Conquest of the NewWorld	Rundenstrategie	Quicksilver	82	07/96
Constructor	Aufbaustrategie	Studio3	78	10/97
DarkReign	Echtzeitstrategie	Activision	85	11/97
Dark Reign Expansion Set (Z)	Echtzeitstrategie	Activision	85	05/98
Demonworld	Rundenstrategie	Ikarion	81	11/97
DerIndustrie-Gigant	Aufbaustrategie	JoWood	77	08/97
Der Korsar	Wirtschaftssimulation	Microids	75	05/99
Die Fugger2	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	81	05/96
Dominion: Storm over GIFT3	Echtzeitstrategie	ION Storm	81	08/98
Dynasty General	Rundenstrategie	SSI	83	11/98
Gangsters: Organisiertes Verbrechen	Wirtschaftssimulation	Hothouse	77	01/99
Heroes of Might and Magic 2	Rundenstrategie	3DO Studios	78	01/97
Holidayisland	Aufbaustrategie	Sunflowers	80	12/96
JaggedAlliance2: Deadly Games	Rundenstrategie	Sir-Tech	86	11/96

Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
KKND	Echtzeitstrategie	MelbourneHouse	88	03/97
KKND2: Krossfire	Echtzeitstrategie	MelbourneHouse	76	07/98
KKNDXtreme	Echtzeitstrategie	MelbourneHouse	78	03/98
Knights& Merchants	Aufbaustrategie	Joymania	78	10/98
Leviathan: TheTone Rebellion	Echtzeitstrategie	TheLogic Factory	87	11/97
Lords Of MagicSpecialEdition	Rundenstrategie	Impressions	78	02/99
M.A.X. - MechanizedAssault& Exploration	Rundenstrategie	Interplay	89	01/97
Machines	3D-Echtzeitstrategie	AcclaimStudios	77	05/99
Mana - DerWegderschwarzen Macht	Rundenstrategie	Mythos Games	76	01/99
MasterofOrion2	Rundenstrategie	MicroProse	88	11/96
MechCommander	Echtzeitstrategie	FASAInteractive	79	08/98
Myth	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	81	12/97
Myth2: Soulblighter	3D-Echtzeitstrategie	BungieSoftware	74	02/99
Panzer General 3D	Hexagonstrategie	SSI	82	12/97
PizzaSyndicate	Wirtschaftssimulation	Software2000	75	04/99
PizzaSyndicate Mission CD (Z)	Wirtschaftssimulation	Software2000	75	11/99
Pole PositionCD-ROM	Wirtschaftssimulation	Ascaron	83	06/96
Premier Manager99	Fußballmanager	Gremlin Interactive	77	06/99
Railroad Tycoon2: Thesecond Century (Z)	Aufbaustrategie	Take2	74	06/99
RollercoasterTycoon	Aufbaustrategie	Microprose	78	04/99
Saga	Echtzeitstrategie	Cryo Interactive	71	04/99
Seven Kingdoms 2 - The FrythanWars	Echtzeitstrategie	Enlight	77	11/99
SidMeier'sGettysburg	Echtzeitstrategie	Firaxis	76	12/97
SimCity 3000	Aufbaustrategie	Maxis	79	03/99
Skat3000	Kartenspiel	CreaTeamSoftware	74	04/99
StarWars: Rebellion	Rundenstrategie	LucasArts	71	06/98
StreetWars	Aufbaustrategie	Studio3	77	07/99
Swing	Denkspiel	Software 2000	75	10/97
Swing Plus	Denkspiel	Software2000	75	09/99
TA: Kingdoms	Echtzeitstrategie	Cavedog	72	08/99
ThemeHospital	Aufbaustrategie	Bullfrog	81	04/97
Total Annihilation: CoreOffensive (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	71	06/98
Transport Tycoon Deluxe	Aufbaustrategie	MicroProse	75	01/96
Urban Assault	3D-Echtzeitstrategie	Terratools	84	10/98
Warzone 2100	3D-Echtzeitstrategie	Pumpkin Studios	82	05/99
Worms2	Rundenstrategie	Team17	77	12/97
Worms Armageddon	Rundenstrategie	Team17	78	04/99
X-COM3: Apocalypse	Rundenstrategie	MicroProse	86	08/97
X-Com: Interceptor	Rundenstrategie	Microprose	72	07/98
Youdon'tknowJack	Quizspiel	Berkeley Systems	70	03/98
Youdon'tknowJack2	Quizspiel	BerkeleySystems	72	05/99
Z	Echtzeittaktik	BitmapBrothers	91	08/96
1813 - Völkerschlacht bei Leipzig	Hexagonstrategie	EmpireInteractive	52	12/99
7th Legion	Echtzeitstrategie	Microprose	61	11/97
Afterlife	Aufbaustrategie	LucasArts	68	09/96
Akte Europa	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	76	11/97
AmericanDream	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	62	02/97
Anstoss	Wirtschaftssimulation	Ascaron	91	02/94
ArmorCommand	3D-Echtzeitstrategie	BMGInteractive	71	05/98
ArmyMen	Action-Strategie	3DO Studios	65	07/98
ArmyMen2	Action-Strategie	3DO Studios	64	07/99
Ascendancy	Rundenstrategie	TheLogic Factory	92	10/95
Axis&Allies	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	63	01/99
Battle Isle 3: Schatten des Imperiums	Hexagonstrategie	BlueByte	90	10/95
Battleof Britain	Strategie	Talonsoft	58	10/99
Battleground: Bull Run	Rundenstrategie	Empire	56	01/98
Beambender	Strategie	Verkosoft	58	01/98
Beasts & Bumpkins	Aufbaustrategie	ElectronicArts	74	10/ 7
Blood and Magic	Denkspiel	Interplay	61	01/97
BoggleCD-ROM	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	65	01/98
Boong!?	Fußballmanager	BletchleyGroup	80	09/96
Braveheart	3D-Echtzeittaktik	RedLemon	61	09/99
Bundesliga99 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EASports	67	12/98
Caesar2	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/95
Capitalism	Wirtschaftssimulation	EnlightStudios	86	12/95
CaribbeanDesaster	Wirtschaftssimulation	Ikarion	74	01/96
Caveland	Wirtschaftssimulation	CDV	70	02/97
ChaosGate	Rundenstrategie	SSI	59	01/99
CivilWar Generals	Hexagonstrategie	HavasInteractive	59	10/96
CivilWar Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Hexagonstrategie	HavasInteractive	63	01/98
Claimto Power	Wirtschaftssimulation	Rainbow Arts	70	03/96
Close Combat: Die Brücke vonArnheim	Echtzeittaktik	Microsoft	79	01/98
Cluedo	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	56	02/99
Combat Chess	Schach	Empire	80	01/98
Command & Conquer	Echtzeitstrategie	Westwood Studios	90	09/95
Conquerer	Strategie	Havas Interactive	80	01/96
CorpWars	Hexagonstrategie	Sierra Studios	59	08/98
Creatures	KünstlichesLeben	Cyberlife	86	12/96
Cyberjudas	Strategie	Merit Studios	71	04/96
Cybermercs	Echtzeitstrategie	Lomax	63	08/99
DarkColony	Echtzeitstrategie	Acclaim	70	11/ 7
Dark Colony: CouncilWars (Z)	Echtzeitstrategie	Acclaim	65	05/98
Deadline	Strategie	Psygnosis	62	07/96
Deadlock	Rundenstrategie	Accolade	71	12/96
Deadlock2	Rundenstrategie	Accolade	60	07/98
DerPlaner2	Wirtschaftssimulation	Greenwood	77	11/96
Der Planer 2 - Missionen (Z)	Wirtschaftssimulation	Greenwood	77	02/97
Der Produzent	Wirtschaftssimulation	Games4 Europe	62	07/96
Die große Schlachtum Gettysburg	Hexagonstrategie	Empire	64	07/96
DiegroßeSchlachtum Waterloo	Hexagonstrategie	Empire	64	04/97
Dreamteam 97	Fußballmanager	BletchleyGroup	80	08/97
DSF Fußballmanager	Fußballmanager	SierraSports	71	04/97
DSF Fußballmanager 98	Fußballmanager	SierraSports	64	09/98
DunkleManöver	Rundenstrategie	Trinode	71	04/98
Earth2140	Echtzeitstrategie	TopwareInteractive	69	07/97
Earth2140 Mission Pack (Z)	Echtzeitstrategie	Topware Interactive	69	10/97
EasternFront	Hexagonstrategie	Empire	66	01/98
Elisabeth I.	Wirtschaftssimulation	Ascaron	79	08/96
Emergency	Echtzeitstrategie	TopwareInteractive	64	06/98
Enemy Nations	Echtzeitstrategie	Windward Studios	74	04/97
F1 Manager 96	Wirtschaftssimulation	Software2000	86	05/96
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	Software2000	72	11/97
Fallen Haven	Rundenstrategie	Interactive Magic	67	04/97
FantasyGeneral	Hexagonstrategie	SSI	70	05/96
Fields ofFire	Echtzeitstrategie	Empire	53	10/98
FIFA Soccer Manager	Fußballmanager	EA Sports	62	08/97
FinalLiberation	Rundenstrategie	SSI	61	03/98
FleetCommand	Echtzeittaktik	Jane's Combat Simulation	64	07/99
Flottenmanöver	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	74	02/97
FragileAllegiance	Rundenstrategie	GremlinInteractive	76	01/97
GazillionaireDeluxe	Rundenstrategie	Magellan Int.	59	10/97
Gearheads	Denkspiel	PhilipsMedia	77	06/96
GeneWars	Echtzeitstrategie	Bullfrog	70	10/96
GeneticEvolution	Echtzeitstrategie	EgmontInteractive	55	12/98
GlobalDomination	3D-Echtzeittaktik	Psygnosis	51	02/99
GrandPrix Manager	Wirtschaftssimulation	Microprose	84	01/96
Grand PrixManager 2	Wirtschaftssimulation	Microprose	71	02/97
Gruntz	Denkspiel	NBG	63	04/99
Gubble	Denkspiel	CDV	70	05/97
Harpoon Classic97	Strategie	Interactive Magic	65	02/97
Hattrick	Wirtschaftssimulation	Ikarion	91	07/95
Heroes of Mightand Magic	Rundenstrategie	NewWorldComputing	78	12/95

Die Siedler 3 – Amazonen Sonderedition

Mengenrabatt

■ PREIS ca. DM 120,- ■ USK Ab 12 Jahren
■ HERSTELLER BlueByte



NICHT KOMPLETT
Die erste Missions-CD fehlt leider.

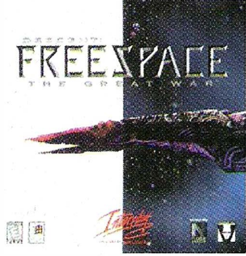
Bei der *Siedler 3 - Amazonen Sonderedition* handelt es sich nicht um ein Schnäppchen. Für einen empfohlenen Preis von DM 120,- wird dem Spieler die Vollversion des Aufbaustrategiespiels *Die Siedler 3* sowie das Erweiterungspaket *Das Geheimnis der Amazonen* angeboten. Dies ist zwar nicht überteuert, man sollte sich dennoch über die Straßenpreise informieren.

PREIS-LEISTUNG Befriedigend

Freespace Battlepack

Räumungsverkauf

■ PREIS ca. DM 50,- ■ USK Ab 12 Jahren
■ HERSTELLER Interplay



NOCH IMMER GUT
Trotz des Alters von über einem Jahr.

Nahezu zeitgleich mit dem Erscheinen von *Freespace 2* stellt Interplay den Vorgänger Conflict: *Freespace - The Great War* in den Ausverkauf. Das nach wie vor technisch aktuelle Weltraum-Actionspiel wird zusammen mit der Missions-CD *Silent Threat* für günstige DM 49,90 ausgeliefert. Möglicherweise stellt sich Interplay mit diesem Angebot selbst ein Bein: Wer den Vorgänger hat, benötigt den kaum veränderten Nachfolger eigentlich nicht.

PREIS-LEISTUNG Sehr gut

Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	67	01/98
Imperialismus	Rundenstrategie	Mindscape	88	10/97
Imperialismus 2	Rundenstrategie	The Learning Company	70	05/99
Imperium Galactica	Rundenstrategie	GT Interactive	56	06/97
Jagged Alliance	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	07/95
Karma	Denkspiel	Navigo	65	09/96
Land der Hoffnung	Aufbaustrategie	Innonics	60	07/99
Leisure Suit Larry's Casino	Glücksspiele	SierraStudios	70	07/98
Lemmings for Windows 95	Denkspiel	Psygnosis	79	05/96
Lords of the Realm 2	Rundenstrategie	Impressions	71	01/97
Lords of the Realm 2 Add-On (Z)	Rundenstrategie	Impressions	73	09/97
M.A.X. 2	Rundenstrategie	Interplay	71	09/98
Mad TV 2	Wirtschaftssimulation	Greenwood	71	02/97
Mag!	Wirtschaftssimulation	Greenwood	76	04/96
Magic: The Gathering	Kartenspiel	MicroProse	74	05/97
Magic: The Gathering - Battlemage	Kartenspiel	Acclaim	54	03/97
Magic: The Gathering - Duels of Planeswalkers	Kartenspiel	MicroProse	74	05/98
Mah Jongg	Denkspiel	Data Becker	62	02/99
Marble Drop	Denkspiel	Maxis	62	06/97
Mayday	Echtzeitstrategie	Media Publishing	66	10/98
Metalizer	Rundenstrategie	Greenwood	61	06/98
Millennia	Strategie	Gametek	78	01/96
Missionforce: Cyberstorm	Hexagonstrategie	Havas Interactive	83	08/96
Monopoly WM-Edition	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	62	06/98
Netstorm: Islands at War	Echtzeitstrategie	Activision	82	01/98
North vs. South	Rundenstrategie	InteractiveMagic	71	05/99
Outpost 2: Divided Destiny	Echtzeitstrategie	Sierra Studios	59	11/97
Panzer General 2	Hexagonstrategie	SSI	84	03/96
Pax Imperia: Die Sternenkolonie	Rundenstrategie	Heliotrope	74	01/98
Pazifik Admiral	Rundenstrategie	Mindscape	76	10/97
Perry Rhodan: Operation Eastside	Rundenstrategie	Spellbound	67	03/98
Piraten: Käptn's Quest	Strategie	Discovery Channel	61	05/98
Player Manager	Fußballmanager	Anco	56	07/99
Premier Manager 97	Fußballmanager	GremlinInteractive	76	08/97
Puzz-3D - Notre Dame de Paris	Denkspiel	HasbroInteractive	76	01/98
Railroad Tycoon 2	Aufbaustrategie	PoptopSoftware	69	12/98
ran Trainer 2	Fußballmanager	Greenwood	79	02/96
Risiko	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	73	02/97
Rising Lands: Die Herrschaft der Clans	Aufbaustrategie	Microids	57	03/98
Rival Realms	Echtzeitstrategie	LinkArts	74	02/99
Riverworld	Aufbaustrategie	CryoInteractive	61	12/98
RoboRumble	3D-Echtzeittaktik	TopWareInteractive	70	08/98
Schlachten der Weltgeschichte	Rundenstrategie	Talonsoft	64	08/97
Scotland Yard	Brettspielumsetzung	RavensburgerInteractive	58	01/99
Shanghai Dynasty	Denkspiel	Activision	67	03/98
SimCity 2000	Aufbaustrategie	Maxis	93	03/94
Skullcaps	Echtzeitstrategie	UbiSoft	63	03/99
Space Bucks	Rundenstrategie	SierraStudios	72	04/96
Space Marines	Hexagonstrategie	Software 2000	81	01/96
Spellcross	Brettspielumsetzung	SCI	52	12/98
Splitterwelten	Denkspiel	Magellan	57	05/97
Sports TV: Boxing	Wirtschaftssimulation	Silverstyle	62	11/98
Star Command	Rundenstrategie	GTInteractive	64	06/97
Star General	Hexagonstrategie	SSI	65	03/97
Star Trek: Birth of the Federation	Rundenstrategie	Microprose	52	07/99
Stars!	Rundenstrategie	Empire	71	04/97
Steel Panthers 2: Modern Battles	Hexagonstrategie	SSI	61	03/97
Steel Panthers 3	Hexagonstrategie	SSI	58	01/98
Stratego	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	60	01/99
Teamchef	Fußballmanager	Microprose	70	03/96
Tiny Trails	Denkspiel	VirtualX-Citement	70	07/98
Total Annihilation: Battle Tactics	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	76	09/98
Total Control	Rundenstrategie	Software2000	64	11/96
Twisted Mind	Denkspiel	Modern G mes	71	05/99
Ubik	Echtzeittaktik	Cryo Interactive	77	04/98
Ultimate Yahtzee	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	63	12/96
Unter schwarzer Flagge	Strategie	Hothouse	69	10/99
Vermeer - Die Kunst zu erben	Wirtschaftssimulation	Ascaron	78	05/97
Wages of War	Echtzeitstrategie	3DO Studios	55	01/97
Warbreeds	Echtzeitstrategie	RedOrb	64	04/98
Wargames	3D-Echtzeitstrategie	MGM Interactive	69	09/98
Warhammer 40 K: Rites of War	Rundenstrategie	SSI	55	09/99
Warhammer: Dark Omen	3D-Echtzeittaktik	Electronic Arts	73	04/98
Warlords 3: Reign of Heroes	Rundenstrategie	SSG	74	09/97
Warwind	Echtzeitstrategie	Mindscape	78	12/96
Warwind 2	Echtzeitstrategie	Mindscape	68	02/98
Western Front	Hexagonstrategie	Talonsoft	52	02/99
Wet Attack	Wirtschaftssimulation	CDV	52	08/99
Wetten dass?	Denkspiel	SysthemaVerlag	68	01/97
Worms	Rundenstrategie	Team17	84	02/96
Worms: Reinforcements	Rundenstrategie	Team17	87	06/96
X-Com: Terror from the Deep	Rundenstrategie	Microprose	87	05/95
Z Expansion Set (Z)	Echtzeittaktik	Bitmap Brothers	77	01/98
101st Airborne	Rundenstrategie	Empire	32	01/99
Biing!2	Wirtschaftssimulation	Reline	27	12/99
Biing!!	Wirtschaftssimulation	Magic Bytes	87	06/95
Buccaneer	3D-Echtzeittaktik	SSI	42	01/98
Chartbuster	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	36	10/98
Club Manager 97/98	Fußballmanager	Attic	48	10/97
ConquestEarth	Echtzeitstrategie	Eidos	48	12/97
CorelChess	Schach	ARI Data	40	06/98
Das 3. Millennium	Wirtschaftssimulation	Cryo Interactive Interactive	37	02/98
Deo Gratias	Rundenstrategie	Cryo Interactive	41	04/99
Der PlanerGold	Wirtschaftssimulation	Greenwood	45	08/98
Dime City	Wirtschaftssimulation	Starbyte	77	12/95
Dragon Dice	Strategie	Interplay	32	10/97
Eques	Quizspiel	Innonics	19	12/98
Fighting Steel	Strategie	SSI	49	08/99
FinalDemand	Echtzeitstrategie	United Software	17	09/99
Galapagos	Künstliches Leben	Electronic Arts	50	12/97
Hattrick!Wins	Fußballmanager	Ikarion	44	12/99
Hesperian Wars	Echtzeitstrategie	VirtualX-Citement	27	02/99
Hugo: Zaubereiche	Denkspiel	NBG	18	05/98
Into the Void	Rundenstrategie	PlaymatesInteractive	43	06/97
JurassicWar	Echtzeitstrategie	CDV	44	10/97
Malkari	Rundenstrategie	Interactive Magic	31	06/99
Manhattan	Aufbaustrategie	LemonLabs	41	01/99
MasterMind	Denkspiel	HasbroInteractive	22	06/98
Men of War	Strategie	TopWareInteractive	31	06/98
Microsoft Entertainment Pack	Denkspiel	Microsoft	22	09/97
Mind Grid	Denkspiel	TopWare Interactive	31	06/97
Moving Puzzle	Denkspiel	RavensburgerInteractive	49	01/98
NetSkat	Kartenspiel	CDV	40	03/98
Operational Art of War	Hexagonstrategie	Talonsoft	48	09/98
Pandoras Box	Denkspiel	Microsoft	30	10/99
PanicSoldier	Echtzeitstrategie	CDV	25	10/97
Pinky and the Brain	Denkspiel	Dreamworks Interactive	39	03/99
Police Quest - SWAT 2	Echtzeittaktik	Sierra Studios	48	09/98
Seven Years War	Echtzeitstrategie	CDV	48	04/98
Soldiers at War	Rundenstrategie	SSI	42	06/98
Spunky	Denkspiel	BMSModernGames	48	04/98
Stammtisch-Skat	Kartenspiel	ARI games	19	06/99
Tennis Manager	Wirtschaftssimulation	BlackstarMultimedia	22	06/98
Terra Inc.	Strategie	Blackstar Multimedia	45	11/97
Titanic	Strategie	USM	29	12/98
Tribal Rage	Echtzeitstrategie	Talonsoft	27	09/98
Wall Street Trader 98 - Börsenfieber	Wirtschaftssimulation	VirginInteractive	20	07/98
Waterworld	Echtzeittaktik	Interplay	32	10/97
Zeus	Rundenstrategie	Blackstar Multimedia	18	10/98

Hardware

Die Referenzprodukte auf einen Blick

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen angehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Ausgezeichnete Produkte werden durch einen Award hervorgehoben. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Eizo	FlexScanF57	04/99	02153-733400	DM 1.120,-	87% Award
ViewSonic	PT775	04/99	0800-1717430	DM 1.049,-	82%
miroDISPLAYS	miro●1795 F	04/99	01805-228144	DM 759,-	81%
Elsa	Ecomo Office	04/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	04/99	0180-5121213	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Samsung	SyncMaster900p	04/99	0180-5121213	DM 1999,-	82% Award
Iiyama	Vision Master450	03/98	069-90005033	DM900,-	81% Award
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision975	04/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996F	04/99	05744-944144	DM980,-	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Creative Labs	SB Live!Player 1024	01/00	069-66982900	DM149,-	Award, 92%
TerraTec	XLeratePro	09/99	02157-81790	DM 179,-	84%
VideoLogic	SonicVortex2	09/99	06103-934714	DM159,-	84%
Diamond	MonsterSound MX300	01/99	08151-266330	DM 149,-	83%
Hoontech	SoundTrack DigitalXG	NEU	07152-398880	DM179,-	81%
TerraTec	SoundSystemDMX	09/99	02157-81790	DM 279,-	80%
Guillemot	MaxiSoundFortissimo	01/00	0211-338000	DM99,-	79%

2D-/3D-Grafikkarten (Kombi)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	069-66982900	DM 499,-	90%
Guillemot	3D Prophet	12/99	0211-338000	DM 599,-	90%
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	09/99	02102-499712	DM 520,-	Award, 81%*
Diamond	ViperV770Ultra	07/99	08151-266330	DM 459,-	Award, 80%*
3dfx	Voodoo3 3500TV	10/99	0180-5177617	DM 569,-	Award, 80%*
Matrox	Millennium G400 MAX	09/99	089-614474-0	DM 499,-	80%*
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	08/99	0211-338000	DM 479,-	79%*
Creative Labs	3D Blaster Riva TNT2 Ultra	08/99	069-66982900	DM 399,-	79%*
ATI	RageFuryPro	12/99	089-66515-0	DM 389,-	79%
3dfx	Voodoo33000	06/99	0180-5177617	DM 329,-	78%*
Elsa	Erazor III Pro	12/99	0241-6065112	DM 399,-	78%*
Matrox	Millennium G400 32 MB	08/99	089-614474-0	DM 399,-	77%*
Guillemot	Maxi Gamer Xentor	07/99	0211-338000	DM280,-	75%*
3dfx	Voodoo3 2000	08/99	0180-5177617	DM 229,-	74%*
Diamond	Stealth III S540 Xtreme	NEU	08151-266330	DM 279,-	73%*
Guillemot	MG Cougar	12/99	0211-338000	DM 199,-	70%
ATI	RageFury32MBTV-Out	06/99	089-66515-0	DM 299,-	70%*
Diamond	StealthIII S540	07/99	08151-266330	DM249,-	63%*

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	PrecisionPro	02/98	0180-5251199	DM119,-	Award, 88%
Saitek	Cyborg 3DStick	11/98	089-54612710	DM 129,-	Award, 86%
Logitech	WingManExtreme Digital 3D	12/99	069-92032165	DM 79,-	83%
ACT Labs	Eaglemax	04/98	0541-122065	DM89,-	Award, 81%
Thrustmaster	TopGun Platinum	03/99	02732-791845	DM89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick2000	Neu	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	04/98	02732-791845	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	04/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	0211-338000	DM 69,-	75%
Logitech	WingMan Interceptor	Neu	069-92032165	DM 99,-	74%
EndorFanatec	F-22Twister	Neu	01805-326283	DM 69,-	73%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	SWForceFeedbackPro	11/97	0180-5251199	DM 239,-	Award, 86%
Logitech	WingManForce	01/99	069-92032165	DM 199,-	Award, 86%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	0211-338000	DM 199,-	80%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	GamePad Pro	11/99	0180-5251199	DM 89,-	Award, 86%
Microsoft	SW FreestylePro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	Award, 82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHeadFX	11/99	04287-125133	DM199,-	80%
Gravis	GamePadPro	02/98	0541-122065	DM 49,-	Award, 80%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129,-	79%
Microsoft	SWGamepad	02/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Zykon	Virtual Twister	12/99	08546-9190	DM 79,-	77%
Creative Labs	GamePadCobra	Neu	069-66982900	DM40,-	77%
Saitek	Cyborg3D Pad	Neu	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	Neu	069-92032165	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	08/98	0541-122065	DM 89,-	74%
Saitek	X6-33M	03/99	089-54612710	DM 49,-	72%
Thrustmaster	FusionGamepad	Neu	02732-791845	DM 49,-	72%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Thrustmaster	FormulaPro	02/98	02732-791845	DM229,-	Award, 85%
SideWinder	SWPrecision RacingWheel	11/99	0180-5251199	DM179,-	83%
Thrustmaster	Formula SuperSport	Neu	02732-791845	DM179,-	81%
Saitek	R4RacingWheel	Neu	089-54612710	DM179,-	76%
Thrustmaster	FormulaSprint	Neu	02732-791845	DM 149,-	74%
EndorFanatec	LeMans	03/98	01805-326283	DM149,-	74%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	SWFFWheel	12/98	0180-5251199	DM299,-	Award, 89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	02732-791845	DM 349,-	Award, 88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingManFormulaForce	02/99	069-92032165	DM299,-	83%
InterAct	V4 FF Racing Wheel	03/99	04287-125133	DM 249,-	76%



Rossis Rumpelkammer

Illustration: Fred Harper

Laut Bibel folgte als Strafe für den Sündenfall die Vertreibung aus Eden. Ich halte dies für ein dummes Gerücht. Hier wurde subtiler gearbeitet. Fortan bestand die wahre Repressalie ziemlich sicher im Fluch des Mannes – zivilisatorischen ebenso wie hormonellen Zwängen gnadenlos unterworfen – sich rasieren zu müssen. Konservativ wie ich nun einmal bin, zog ich bisher die Methode der Nassrasur vor. Aber als wäre nicht der morgendliche Anblick meiner Physiognomie schon schlimm genug, trägt partiell im Kinnbereich aufgetragener Schaum nicht gerade dazu bei, einen würdevollen Eindruck zu machen. Eine sehr witzige Eigenschaft von Rasierklingen ist es auch, wie ein Hobel Haare und sonstige Unebenheiten des Gesichtes zu entfernen. Rasierschaum und Blut bilden sodann einen wunderschönen Kontrast und nur so kann das aufgetragene Rasierwasser seine ganze Wirkung entfalten und dafür Sorge tragen, dass die Nachbarschaft durch laute Schreie erfährt, dass ich eben meine Rasur beendet habe. So konnte es nicht weitergehen. Ein Rasierapparat sollte Abhilfe schaffen.

*Das Drama nimmt seinen Lauf auf **Seite 302***

Wir Frauen mögen das

erklärt Wiebke.

FRAUENWUNSCH

Hallo Rainer,
Deine Antwort auf Carstens „Hilferuf" hat zumindest eine Frau zu einer Reaktion provoziert.
Ich verstehe wirklich nicht, warum ihr Männer euch immer so aufregt. Bin ich als weiblicher Half-Life-, Unreal-, NFS- und Re-Volt-Fan denn tatsächlich eine solche Ausnahme? Scheinbar schon, was ich enorm schade finde, denn Spaß kann doch jede/r mit dem vielseitigen Gerät PC haben. Ein kleiner Tipp für alle „Verzweifelten": Statt Blumen oder Einkaufsbummel, versucht es doch mal mit einem Computerspiel. Es muss ja nicht gleich ein 3D-Shooter sein, zu Anfang ist vielleicht ein Brigitte-Programm zur digitalen Anprobe von Frisuren und Outfits angebracht, ironischer vielleicht ein Adventure im Stil von Leisure Suit Larry oder so. Wir Frauen mögen das, mögen es, wenn man uns in die „männliche" Freizeitgestaltung Computer mit einbezieht.

Einziger Nachteil: Ihr müsst euren Rechner mit einer frenetischen Spielerin teilen. Vorteil: Später kauft sie sich einen eigenen und ihr könnt euch nächtliche Netzwerksessions liefern. In diesem Sinne, viel Spaß Schwestern,

Die Wiebke

P.S.: Was ist aus meinem Poster von John Romero, dem Frauenschwarm geworden? Diskutiert ihr noch, oder wird mein Herzenswunsch verweigert?! (Schluchz)

Ihr Frauen werdet mir ewig ein Rätsel bleiben. Da kommen schon erste Zweifel auf, ob meine Zeilen überhaupt noch von euch gelesen werden, weil es mir nicht gelingen will, euch zu einer Reaktion zu verleiten, da strotzt mein Postfach plötzlich vor euren Briefen. Den, mit meinem charmantesten Lächeln, vorgebrachten Vorwurf der mangelnden Koordination müsst ihr euch schon gefallen lassen. Ich bin mir sicher, dass deine Vorschläge von vielen meiner Geschlechtsgenossen förmlich aufgesogen, verinnerlicht und angewendet werden. Gar zu gern sind wir bereit, den PC und was auch immer mit euch zu teilen. Euer einziger Nachteil ist jedoch, dass ihr euch einfach zu gut versteckt. Eine Adresse, wo man gewöhnlich Frauen mit der Vorliebe für PCs antreffen kann, würde deiner Haushaltskasse einen Leistenbruch bescheren und ein Luxus PC der Überfliegerklase sollte danach kein Problem mehr darstellen. Leider wurde das Romero-Poster von höherer Stelle gestrichen, aber nach deinem Schreiben erwäge ich den Verkauf von Romero-Masken gegen einen lächerlich geringen Betrag.

MÄNNERWUNSCH

Hallo Rainer!
Ich liebe Rennspiele und vermisse dabei immer ein paar Kleinigkeiten. Welcher Mann würde nicht gern mit einer drallen Blondine vom Kaliber Ann-Nicole Smith in einem 600SL durch die Gegend semmeln (mal abgesehen von Georg Michael)? Ergänzend könnte man auch einen „Im abgelegenen Waldstück geht der Sprit aus" -Modus integrieren. Die Aufgabe besteht dann darin, der blond gelockten Mitfahrerin mittels einer Dialogbox klar machen zu müssen, dass man die Nacht wohl oder übel hier verbringen muss. Der Schwierigkeitsgrad könnte zwischen Verona Feldbusch und Alice Schwarzer liegen. Vielleicht können wir ja eine Initiative „Mehr dralle Blondinen in RacingSims" gründen?

Gib Gas: Leser Altay

Dein Leiden hat inzwischen schon einen medizinischen Namen. Die so genannte Affektionsinkontinenz (Verlust der Kontrolle über Gefühle). Ich fürchte, die einzige Dialogbox, die du im richtigen Leben zu sehen bekommen wirst, befindet sich auf dem Aufnahmeantrag des Unfallkrankenhauses, in welchem du nach solch einer Aktion um Aufnahme ersuchen wirst. Die Spuren von Fingernägeln in deinem Gesicht sind heute kein Problem mehr und Prellungen heilen meist schnell. Mit etwas Glück kannst du mit dieser Masche bei der Krankenschwester landen, die den Umgang mit Menschen unter Drogen gewohnt ist.

SCHOCK

Hallo Rainer!
Als die neue PC Games in meinem Briefkasten lag, freute ich mich wie jedes Monat. Gleich nach dem Öffnen bin ich dann aber doch fürchterlich erschrocken. Alles war irgendwie anders. Eigentlich war alles ganz anders als gewohnt. Aber ich habe meinen ersten Schrecken überwunden und es mir genauer angesehen. Die neue Ausgabe ist viel übersichtlicher als die vorherige und gefällt mir wirklich besser. Ihr habt da echt gute Arbeit geleistet. Nur warum müsst ihr mich so erschrecken? Nicht dass



ich die Änderungen schlecht finden würde, im Gegenteil, aber so viel auf einmal? Hättet ihr sie nicht nach und nach einführen können? Ich bin da eben sensibel.

Viele Grüße von Jonas aus Braunschweig

Lieber Jonas, setz dich erst einmal, nimm einen Keks und entspanne dich. Wir haben das doch nicht gemacht, um dich zu erschrecken. Wir fanden, es war einfach Zeit für ein neues Gesicht der PC Games. Zum neuen Millennium kommt das doch ganz passend, oder? Und sind wir doch einmal ehrlich: Wenn wir die Änderungen nach und nach vollzogen hätten, hätten wir doch auch erschreckt – nur mehrmals, oder? Aber du hast natürlich recht. Wir hätten für unsere sensiblen Abonnenten eine Aufschrift auf den Umschlag anbringen können: „Vorsicht – neues Layout. Nicht erschrecken, bewahren sie Ruhe." Hoffentlich habe ich dich jetzt nicht schon wieder aus der Bahn geworfen, weil ich deine Mail hier abgedruckt habe. Das war vorher nämlich auch noch nie der Fall. Ich würde dich ja jetzt auf eine Runde Kamillentee einladen, aber wenn du mich siehst, würde dich das ja nochmals erschrecken.

Mehr dralle Blondinen fordert Altay.

NUMMERNSPIELE

Hallo Leute,
nein nicht Hallo Rainer, denn ich bin mir ziemlich sicher, dass es diese Figur nicht wirklich gibt, sondern dass die Post unter den Redaktionsmitgliedern aufgeteilt wird, je nachdem, welches Genre gerade mehr oder weniger stark ausgelastet wird, ist halt auch mehr oder weniger viel Leserpost von den „freien" Redakteuren zu bearbeiten! Begründung: Welcher halbwegs normale Mensch würde aus der Rolle eines Briefkastenonkels versuchen, einen solchen Pseudo-Starkult aufzubauen?

Na ja, ist ja auch egal, ich will ja eigentlich ganz was anderes loswerden. Ich bin jetzt seit einigen Jahren Abonnent eurer Zeitschrift und wundere mich seit eh und je darüber, dass die Heftnummerierung nicht mit dem entsprechenden Erscheinungsmonat übereinstimmt, sondern immer eine Nummer voraus ist. Dies ergibt in meinen Augen keinen logischen Sinn.

Uwe aus Mönchengladbach

Obwohl deine Vermutung falsch ist, ist deine Begründung richtig. Ich bin mir ziemlich sicher, dass es mich gibt, weil ich mich heute Morgen erst rasiert habe. Dass es sich dabei jedoch um einen „halbwegs normalen Menschen" handelt, ist eine böswillige Unterstellung.

Auch die Frage mit den Heftnummern ist schnell beantwortet. Schuld daran sind unsere Mitbewerber! Ein gewisser Anteil der Magazine wird von Leuten gekauft, die keine bestimmte Zeitschrift bevorzugen. Die kaufen dann eben das erste Heft des betreffenden Monats. Das führte zu einem Wettlauf der verschiedenen

Zeitschriften um den Tag der Erstveröffentlichung. Das Ergebnis kennst du ja.

HANDBALL

Rainer,
ich bin ein so großer Handballfan. Ich bitte dich hiermit, dich mal ein bisschen um diesen Sport zu kümmern (als Spiel natürlich) (du kannst doch alles!) Ich danke dir für dein Verständnis.

Tschau Stephan.

Ich kann alles? Warum schreibst du das mir? Schreib das doch bitte meinem Chef, damit er es endlich glaubt. Aber leider habe ich mit Sport sehr wenig am Hut und fürchte, dass ich schon deswegen nichts für dich tun kann. Ich bin eher der Typ Mensch mit Kultur und gehe gerne ins Theater, weil mir der Kasper so gut gefällt.

DEUTSCH-ÖSTERREICHISCHE FREUNDSCHAFT

Herr Rosshirt!
Mit Entsetzen musste ich bei der Antwort des Leserbriefes von Herrn Knoefo vom PC-Games 8/99 lesen: „Österreich, bekannt für innovative Technik und lausigen Fußball, ..." das ist rassistisch und gemein! Die meisten Deutschen kennen Österreich gar nicht so genau, geschweige denn, sie wissen wo es liegt. Warum mault ihr dann über unsere Technik? Und unseren Fußball? Deutschland hat 10 Mal so viele Einwohner wie Österreich, da ist die Wahrscheinlichkeit viel höher, dass es einen talentierten Fußballer gibt. Ihr seid so egoistisch und glaubt, ihr seid das beste Volk der Welt. Das ist lächerlich. Überall seid ihr nur verhasst, sogar in eurem Mallorca wollen sie euch nicht mehr!

Ich zitiere noch einmal: „Aber bekanntlich ist Österreich ja sehr weit weg und weder sprachlich noch technisch mit uns zu vergleichen." Ich habe es schon oben erwähnt, die meisten Deutschen wissen nicht, dass Österreich im Südosten von Deutschland liegt! Und das ist sehr weit weg??? Ihr denkt wohl, ihr könnt besser reden als wir? Unser Dialekt ist bei weitem nicht so peinlich wie der von euch. Denkt einmal ein bisschen nach, wenn ihr euch heraushebt und glaubt, nur ihr seid die Besten!

Markus

PS.: Tut mir Leid, dass dieser glorreiche Leserbrief nicht früher ankam. Ich hatte keinen Zugriff zum Internet.

*Lieber Herr Markus,
da ich Bekannte in Österreich habe und diese auch gelegentlich besuche, ist mir die diesbezügliche Entfernung durchaus geläufig und es ist mir nachgerade auch aufgefallen, dass ich mich dort im muttersprachlichen Bereich problemlos bewegen kann. Was mir jedoch in Österreich bisher nie aufgefallen ist, sind humorlose Menschen, die einen großen, roten Hinweis „Vorsicht Ironie – bitte nicht wörtlich verstehen" über jedem Artikel benötigen. Vielen Dank für Ihre Mail, die mir anschaulich verdeutlicht, dass es so etwas vereinzelt auch in Österreich gibt.*

NEBENVERDIENST

Hey Rainer!
Natürlich gibt es diesen Ort, der Xanadu, Atlantis und der Heilige Gral zugleich ist. Er ist hier in Dieburg, denn da wohnen wir (zwei total computerverrückte Mädels). Gezockt wird bei uns fast jeden Tag, manchmal

Du kannst doch alles irrt sich Stephan.

Rainers Haushaltstipps

Der Fluch der Evolution sollte durch einen Besuch im Kaufhaus gemildert werden.

Fortsetzung von Seite 300

10 Uhr. Laute Schreie aus meinem Badezimmer künden wieder einmal vom Beginn eines neuen, wundervollen Morgens. Aber bald sollte alles anders werden!

11 Uhr. Besuch im Kaufhaus. Die Auswahl an geeigneten Geräten ist schier unüberschaubar. Ein freundlicher, sympathischer Verkäufer berät mich mustergültig. Wir entscheiden uns für ein wasserfestes (!) Modell, ebenso formschön wie preiswert.

12 Uhr. Erster Selbstversuch im heimischen Badezimmer. Laute Schreie verkünden der Nachbarschaft vom Scheitern dieses Versuches. Da ein Schnurrbart die schlimmsten Entgleisungen meines Antlitzes gnädig verhüllt, befinden sich in der zu rasierenden Fläche nicht nur zu entfernende Haare, sondern auch zu verschonender Bartwuchs. Wenn jedoch das Gerät damit in Berührung kommt, wird das lange Haare nicht abgeschnitten, sondern ausgerissen. Ein Scherblatt funktioniert jedoch offensichtlich nur bei kurzem Wuchs des zu entfernenden Objektes. Das Gefühl, welches ausgerissene Barthaare erzeugen können, ist nur vergleichbar mit einem Tritt in die zur Fortpflanzung geeigneten Körperregionen. Wie weitsichtig von dem Verkäufer, mir ein wasserfestes Exemplar zu verkaufen. Meine Tränen schaden ihm also nicht.

13 Uhr. Wieder im Kaufhaus. Den Verkäufer auf mein Problem angesprochen. Ich benötige also ein Exemplar mit Langhaarschneider. Sehr instruktiv. Waren die Haare auf meiner Oberlippe ihm entgangen oder vorsorglich als eh unerwünscht eingestuft worden? Trägt niemand mehr Koteletten? Haben alle Menschen inzwischen glatt rasierte Schädel? Ich bleibe, wenn nicht freundlich, doch zumindest höflich und wir entscheiden uns für ein Modell – nicht ganz so formschön und preiswert wie das erste, aber versehen mit dem heiligen Versprechen des Verkäufers, einzelne Haare nur durch scharfen Schnitt und nicht durch heftiges Rupfen zu entfernen.

14 Uhr. Ein weiterer, heroischer Selbstversuch im heimischen Badezimmer. Der Langhaarschneider schneidet vorbildlich lange Haare, aber erweist sich als gänzlich ungeeignet, wenn es um kurze geht. Also ist es zwingend notwendig, bis an den Rand des Bartes zu rasieren, was aber wiederum ausgerissene Haare und besagte, laute Schreie zur Folge hat.

15 Uhr. Wieder im Kaufhaus spreche ich den faul in den Gängen lümmelnden Verkäufer auf mein, sehr zu meinem Leidwesen immer noch vorhandenes, Problem an. Sein dämliches Grinsen empfinde ich als ausgesprochen provokant. Laut seiner Aussage könnte man dagegen leider nichts unternehmen, oder sich nass rasieren.

15.05 Uhr. Bayrisch fluchender Kunde randaliert im Kaufhaus und fordert Verkäufer zum Faustkampf.

R. Rosshirt

Gezockt wird bei uns fast jeden Tag verspricht Jasmin.

auch bis nachts. Und das Beste der Story: Außer dem Computer gibt es keinen männlichen Mitbewohner in unserem Leben! Falls also einer von euch da draußen jemand Weibliches sucht, mit dem er sich mal über alles, was mit Computern zu tun hat, unterhalten kann, schreibt uns.

Jasmin

Wie soll ich denn das jetzt verstehen? Zwar kümmert sich die PCG, das anerkannte Fachblatt für Herzensangelegenheiten, sehr gerne um solche Sachen, aber wollt ihr wirklich, dass ich eure E-Mail-Adresse hier veröffentliche? Ist euch klar, dass dies Hunderte von Zuschriften gnadenlos zur Folge hätte? Ist es nicht schon schlimm genug, dass jetzt in Dieburg ständig Verkehrsstau ist, weil so viele Fremde jetzt unmethodisch durch die Innenstadt irren? Wäre es nicht besser, eure Adresse zu Gunsten der Aktion „Sorgenrossi" zu versteigern? Aber wenn ihr es wirklich wollt, veröffentliche ich natürlich die Adresse. Aber nicht hier, sondern auf meiner Homepage (www.rosshirt.de). Ich werde mir doch so eine Gelegenheit, den Zähler in schwindelerregende Höhen zu treiben, nicht entgehen lassen. Allerdings wäre mir die Aktion „Sorgenrossi" aus nahe liegenden Gründen lieber.

AUFKLÄRUNG

Hallo Rainer!
Zu der Theorie über den geheimen Ort, an dem sich ComputerspielerINNEN treffen:
Tolle Theorie! Eigentlich verkleiden wir uns immer wenn wir Spiele kaufen als Männer, damit uns niemand erkennt, verstecken unsere PCs in Kellern oder auf Dachböden, um nicht beim Zocken überrascht zu werden und wir streiten natürlich – wie du schon richtig vermutet hast – gegenüber Außenstehenden (Männern) jegliches Interesse für Computer und alles, was damit zusammenhängt, ab.
– Jetzt aber mal Spaß beiseite: Es gibt durchaus weibliche Wesen, die sich für Computer(spiele) interessieren und Spaß daran haben, aber das sind einfach nur ziemlich wenige. Woran das liegt, weiß ich auch nicht. Vielleicht sollte man einige auch einfach mal vor ein Spiel setzen, da kommt dann evtl. auch die Sucht auf und sie können den Reiz von Computerspielen verstehen. Ich habe jedenfalls immer einen Riesenspaß beim Zocken: Manchmal würde ich am liebsten tagelang am PC sitzen (wenn da nicht noch die Uni wäre) und mir ist es auch schon oft passiert, dass ich erst um 5:00 morgens die Realität wieder wahrgenommen habe, weil die Sonne aufgegangen ist. Wenn du jetzt denkst: „Na klar, 'ne kleine, dicke, hässliche Frau!" – Stimmt nicht! Aber egal. Zu dem Problem, dass Frauen nichts mit Männern zu tun haben wollen, die computerspielen: Das kann auch daran liegen, dass sich viele von diesen Männern dann oft zu wenig Zeit für ihre Freundinnen nehmen, wenn sie gerade einem Spiel verfallen sind. Das ist dann das berühmte Ich-muss-nur-noch-diesen-einen-Level/Dungeon-fertig machen-dann-mache-ich-aus-Syndrom, was ich auch von meinem Freund (und zu meiner Schande auch von mir selber) kenne. Man muss eben auch bereit sein, einen Teil seiner Computerspiel-Zeit für die Freundin zu opfern, anders geht es einfach nicht! So, hab' versucht, mich kurz zu fassen! Hoffe, ich habe etwas Klarheit in die Frau-Computer-Diskussion gebracht! Tschüss!

Kristina (22)

Klarheit hast du leider immer noch nicht bringen können, obwohl der Ansatz bisher ebenso geglückt und unterhaltsam wie vorbildlich ist. Was ich den Briefen meiner Leide... äh... Geschlechtsgenossen immer wieder entnehmen kann ist, dass deine Schwestern schon im Ansatz unmutig auf jegliche Konkurrenz, auch wenn diese bei weitem nicht so formschön ist, reagieren. Ich vermute inzwischen, dass ein Großteil deiner Schwestern nicht auf Computer im Speziellen quer reagieren. Es ist vielmehr eine grundsätzliche Abneigung deines Geschlechtes gegen Spiele im Allgemeinen. Oberflächliche Betrachtungen in Spielhallen, einschlägigen Läden und Pokerrunden u. Ä. scheinen mir da auch recht zu geben. Würde dies jedoch der Wahrheit entsprechen, würde ich mich zwingend fragen müssen, ob Frauen nun alles ernsthafter, verbissener als Männer sehen oder schlicht und ergreifend mit ihrer Zeit etwas Sinnvolleres anfangen können. Eigentlich müssten sie ja noch mehr Freizeit als wir haben, weil sie ja nicht ständig damit beschäftigt sind, Frauen hinterher zu jagen.

MAC

Hallo Rainer.
Mir scheint, du bist in Sachen Computer-Branche nicht so ganz auf dem Laufenden. Im NASDAQ (alle Aktiengesellschaften zusammengerechnet), steht Apple derzeit auf 88 Dollar; IBM auf 90. Woraus man schließen kann, dass Apple derzeit den zweitgrößten Reibach in der Computer-Branche macht. Die Apple-Aktien sind sehr stark im Steigen und ich schließe nicht aus, dass der Mac der Computer der Zukunft ist. Ich habe sowohl einen PC als auch einen Mac.

Johannes

Mir scheint, du hast mir nicht richtig zugelesen, sondern nur das interpretiert, von dem du scheinbar gewollt haben würdest, dass ich es gesagt hätte haben können (meine Empfehlung an die werte Kollegin vom Lektorat). Meine Aussage bezog sich darauf, dass der Mac dem PC als Spieleplattform Paroli bieten könnte. Und das erzeugt bei mir nach wie vor ein leises Kichern und jenes Geräusch, das entsteht, wenn ein Zeigefinger sanft an eine Stirn tippt. Aber mal im Ernst: Die Größe eines Unternehmens bemisst sich natürlich nicht nach dem Aktienkurs alleine, sondern nach der so genannten „Marktkapitalisierung". Und die errechnet sich aus dem Aktienkurs, malgenommen mit der Anzahl der Aktien. Und die liegt bei IBM um ein Vielfaches höher als bei Apple. Und außerdem: Ist IBM wirklich das einzige Unternehmen, das PCs oder PC-Bauteile herstellt?

Die Apple-Aktien sind sehr stark im steigen orakelt Johannes.

HERSTELLER-HOTLINES

A

Acclaim
☎ (089) 329 40 600
Mo, Mi, Fr 14.00-19.00
Normaltarif
www.acclaim.de

Accolade
siehe Infogrames
www.accolade.com

Activision
☎ (01805) 22 51 55
Mo-Fr 14.00-18.00
Sa-So 16.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.activision.de

Ascaron
☎ (05241) 966 90
Mo-Fr 14.00-17.00
Normaltarif
www.ascaron.de

Attic
☎ (07431) 54 323
Mo-Fr 13.00-18.00
Normaltarif
www.attic.de

B

Blizzard
siehe Havas
www.blizzard.de

Blue Byte
☎ (0208) 450 29 29
Mo-Do 15.00-19.00,
Fr 15.30-19.30
Normaltarif
www.bluebyte.de

Bullfrog
siehe Electronic Arts
www.bullfrog.ea.com

C

CDV
☎ (0721) 97 22 40
Mo-Fr 14.00-17.00
Normaltarif
www.cdv.de

Codemasters
☎ (089) 23 03 51 88
Mo-Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.codemasters.de

Core Design
siehe Eidos
www.core-design.com

Crystal Dynamics
siehe Eidos
www.crystald.com

Cryo Interactive
☎ (05241) 953 539
Mo-Fr 15.00-18.00,
Sa-So 14.00-16.00
Normaltarif
www.cryo-interactive.com

D

Disney Interactive
siehe Infogrames
www.disney.de

E

EA Sports
siehe Electronic Arts
www.easports.com

Eidos Interactive
☎ (01805) 22 31 24
Mo-Fr 11.00-13.00,
14.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.eidos.de

Electronic Arts
☎ (0190) 572 333
Mo-So 9.30-17.30
1,21 DM pro Minute
www.ea.com

Empire Interactive
☎ (089) 85 795 138
Mo-Do 13.00-19.00,
Fr 12.00-16.00
Normaltarif
www.empire-us.com

F

Fox Interactive
siehe Electronic Arts
www.foxinteractive.com

Funatics
siehe Ravensburger
www.funatics.de

G

Greenwood
☎ (02327) 997 550
Mo-Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.greenwood.de

GT Interactive
☎ (01805) 254 392
Mo-So 15.00-20.00
0,24 DM pro Minute
www.gtinteractive.de

H

Hasbro Interactive
☎ (01805) 42 72 76
Mo-Fr 14.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microprose.de
service@hide.de

Havas Interactive
☎ (06103) 99 40 40
24 Stunden am Tag
Normaltarif
www.havas.de

Heart-Line
www.heart-line.de
info@heart-line.de

I

Ikarion
☎ (0241) 470 1520
Mo-Fr 14.00-18.00
Normaltarif
www.ikarion.de

Infogrames
☎ (0190) 510 550
Mo-Fr 11.00-19.00
1,21 DM pro Minute
www.infogrames.de

Innonics
☎ (0511) 33 61 37 90
Mo, Mi, Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.innonics.de

Interactive Magic
☎ (01805) 221126
Mo-Fr 17.00-20.00
Sa-So 14.00-17.00
0,24 DM pro Minute
www.imagicgames.de

Interplay
siehe Virgin
www.virgininteractive.de

Ion Storm
siehe Eidos
www.ionstorm.com

J

Jane's
siehe Electronic Arts
www.janes.ea.com

JoWood
siehe Infogrames
www.jowood.com

L

Looking Glass
siehe Eidos
www.lglass.com

M

Magic Bytes
☎ (01805) 61 00 58
Mo-Fr 17.00-19.00
0,24 DM pro Minute
www.magicbytes.com

Maxis
siehe Electronic Arts
www.maxis.com

MicroProse
☎ (01805) 25 25 65
Mo-Fr 14.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microprose.de

Microsoft
☎ (01805) 25 11 99
Mo-Fr 8.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microsoft.de

Mindscape
siehe TLC
www.mindscape.com

Mucky Foot
☎ (01805) 22 31 24
siehe Eidos
www.muckyfoot.com

N

NEO
siehe THQ
www.neo.at

NovaLogic
siehe Electronic Arts
www.novalogic.com

O

Origin
siehe Electronic Arts
www.origin.ea.com

P

Psygnosis
siehe GT Interactive
www.psygnosis.co.uk

Piranha Bytes
☎ (01805) 25 83 83
Mo-Do 18.00-20.00
0,24 DM pro Minute
www.piranha-bytes.com

Pumpkin Studios
siehe Eidos
www.pumpkin.co.uk

Pyro Studios
siehe Eidos
www.pyrostudios.com

R

Ravensburger Int.
☎ (0751) 86 19 44
Mo-Do 16.00-19.00
Normaltarif
www.ravensburger.de
interactive

S

Sierra
siehe Havas
www.sierra.de

Spellbound
siehe Infogrames
www.spellbound.de

Software 2000
☎ (0190) 57 20 00
Mo-Do 14.00-19.00
Fr 10.00-14.00
1,20 DM pro Minute
www.software2000.de

Sunflowers
siehe Infogrames
www.sunflowers.de

Synetic
siehe Magic Bytes
www.synetic.de

T

Take 2
☎ (01805) 217 316
Mo-Fr 12.00-20.00
0,24 DM pro Minute
www.take2.de

Team 17
siehe MicroProse
www.microprose.de

The 3DO Company
siehe Ubi Soft
www.3do.com

THQ
☎ (02131) 607 333
Mo, Mi, Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.thq.de

TLC
☎ (089) 613 092 35
Mo-Fr 14.00-19.00
Normaltarif
www.learningco.de

TopWare Interactive
☎ (0621) 48 28 66 33
Mo-Fr 14.00-18.00
Normaltarif
www.topware.de

U

Ubi Soft
☎ (0211) 33 800 33
Mo-Fr 9.00-17.00
Normaltarif
www.ubisoft.de

V

Virgin
☎ (040) 89 70 33 00
Mo-Fr 15.00-20.00
Normaltarif
www.virgininteractive.de

W

Westwood Studios
siehe Electronic Arts
www.westwood.com

INSERENTEN

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer: 0911/2872-150
Service-Fax: 0911/2872-250
Abo-Telefon: 0180/5959506
Abo-Fax: 0180/5959513
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

[VORSTAND]
Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Roland Arzberger, Oliver Menne

[REDAKTION]
Chefredakteur: Thomas Borovskis (V.i.S.d.P.)

Stellv. des Chefredakteurs: Petra Maueröder

Redaktion Deutschland: Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Florian Stangl, Harald Wagner, Daniel Kreiss, Marcus Esposito (Assistenz)

Textchef: Michael Ploog

Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Leitung), Armin Lenz

Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Melzer (Leitung)

Redaktion Tipps & Tricks: Florian Weidhase (Leitung), Bernd Holtmann, Silke Menne, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Lars Geiger

Freie Mitarbeiter: Derek dela Fuente (England)

Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout: Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung: Gisela Tröger

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

[ANZEIGENKONTAKT]

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 143
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Web: www.computec.de

ANZEIGENBERATUNG		TELEFON
Wolfgang Menne	Hardware, Versand	0911/2872-144
Jens Klüver	Games	0911/2872-348
Susanne Szameitat	Online	0911/2372-142

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat 0911/2872-141

Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph 0911/2872-143

Anzeigendisposition
Andreas Klopfer 0911/2872-140

Anzeigen- und Officekoordination
Ina Schubert 0911/2372-346

Anzeigenmarketing
Monika Fleenor 0911/2872-345

Anzeigengrafik
Sabine Klier 0911/2872-138

Preisliste: Es gelten die Mediadaten Nr. 13 vom 1.10.1999, Anforderung über Claudia Rudolph

COMPUTEC MEDIA Sonderdrucke: Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an. Kontakt: Claudia Rudolph

[VERLAG]
COMPUTEC MEDIA
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Verlagsleiter: Roland Bollendorf

Produktionsleitung: Martin Closmann

Werbeleitung: Martin Reimann, Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeannette Haag

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Abonnement: PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-).
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-0, FAX: -5277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD .... ÖS 900,-
PC Games DVD .... ÖS 900,-
PC Games Plus .... ÖS 1.435,-

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games	CD	Plus	Magazin
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	J12782	B41783	883361

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:













Einem Teil dieser Auflage liegt eine Beilage der Firma JE Computer bei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 1999
310412 Exemplare

Schnappschuss des Monats

Wieder suchen wir eine witzige Sprechblase für den Schnappschuss des Monats.



JULIAN LYNN-EVANS (Activision) und Peter Molyneux (Lionhead) bei der Bekanntgabe ihres gerade geschlossenen Kooperationsvertrages.

Der Gewinner von Ausgabe 12/99 ist *Volker Schlüter* aus Berlin. Wenn Sie für unseren neuen Schnappschuss (rechts) ebenfalls eine gute Idee haben und ein Paket mit vier aktuellen Spielen gewinnen möchten, so schreiben Sie Ihren Vorschlag für das linke Bild auf eine Postkarte! Einfacher und direkter geht es natürlich per E-Mail oder Telefon. Die Kosten betragen im letzteren Fall übrigens maximal DM 1,80 pro Anruf.

Unsere Anschrift:
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Roonstraße 21; 90 429 Nürnberg
Oder per E-Mail an: **schnappschuss@pcgames.de**
Per Telefon: **0190 - 59 58 59 (DM 1,21/Minute).**
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



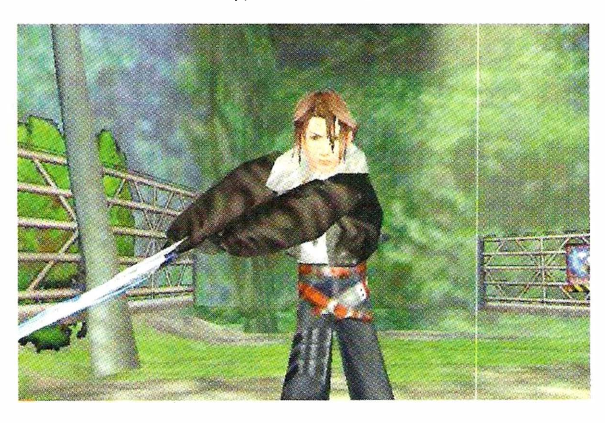
MONSTER HORNY Im Dreierpack mit üblen Kopien zweier bekannter Spielcharaktere.

PC Games 2/2000

ERSCHEINUNGS-TERMIN Die PC Games Ausgabe 2/2000 erscheint am 5. Januar 2000

Final Fantasy 8

In Japan bricht *Final Fantasy 8* mit zweieinhalb Millionen verkauften Exemplaren bereits alle Rekorde. Wir erzählen Ihnen im nächsten Heft, ob die epische Geschichte um den jungen Soldaten Squall tatsächlich so spektakulär ist oder ob es sich stattdessen eher um den übertriebensten Hype des Jahres handelt.



In Japan ist Final Fantasy 8 bereits sehr erfolgreich. Aber trifft das Rollenspiel auch europäische Geschmäcker?

Anstoss 3

Einer der besten Fußball-Manager aller Zeiten geht in die dritte Runde. Was sich Ascaron für Neuerungen für die Fortsetzung des WiSim-Klassikers ausgedacht hat und was von der neuen, 3D-beschleunigten Engine zu halten ist, erfahren Sie in unserem ausführlichen Testbericht.

Messiah

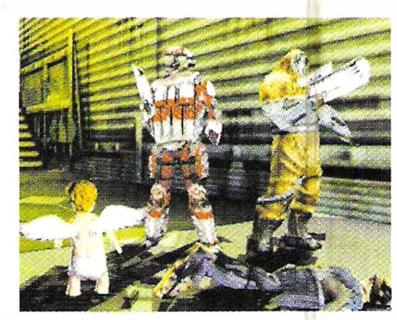
Wenn alles gut geht, wird uns Shiny noch kurz vor dem Weihnachtsfest den Messias erscheinen lassen. Das Action-Adventure um einen kleinen Engel, der sich in jede beliebige Person hineinversetzen und sie kontrollieren kann, steht kurz vor der Fertigstellung. Lesen Sie alles über den ungewöhnlichsten Shooter des Jahres in unserem Test im nächsten Heft.

Sudden Strike

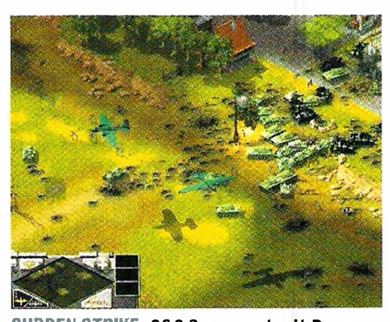
Sudden Strike von CDV vereinigt das Spielprinzip von *Command&Conquer* mit der Spieltiefe eines *Panzer General 4* und einer grandiosen Grafik. Ob das im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Echtzeit-Strategiespiel allerdings all die Vorschusslorbeeren verdient, die es im Vorfeld der Veröffentlichung schon eingeheimst hat? Unser ausführlicher Test bringt Klarheit.

Tipps & Tricks

Lara Croft ist zurück - und wir liefern Ihnen natürlich prompt die Komplettlösung zum vierten Abenteuer der digitalen Schönheit. Außerdem arbeiten wir bereits jetzt an umfangreichen Lösungen zu *Indiana Jones und der Turm von Babel* und *Wheel of Time*. Strategen kommen mit dem letzten Teil unserer *Earth 2150*-Komplettlösung (ED) auf Ihre Kosten.



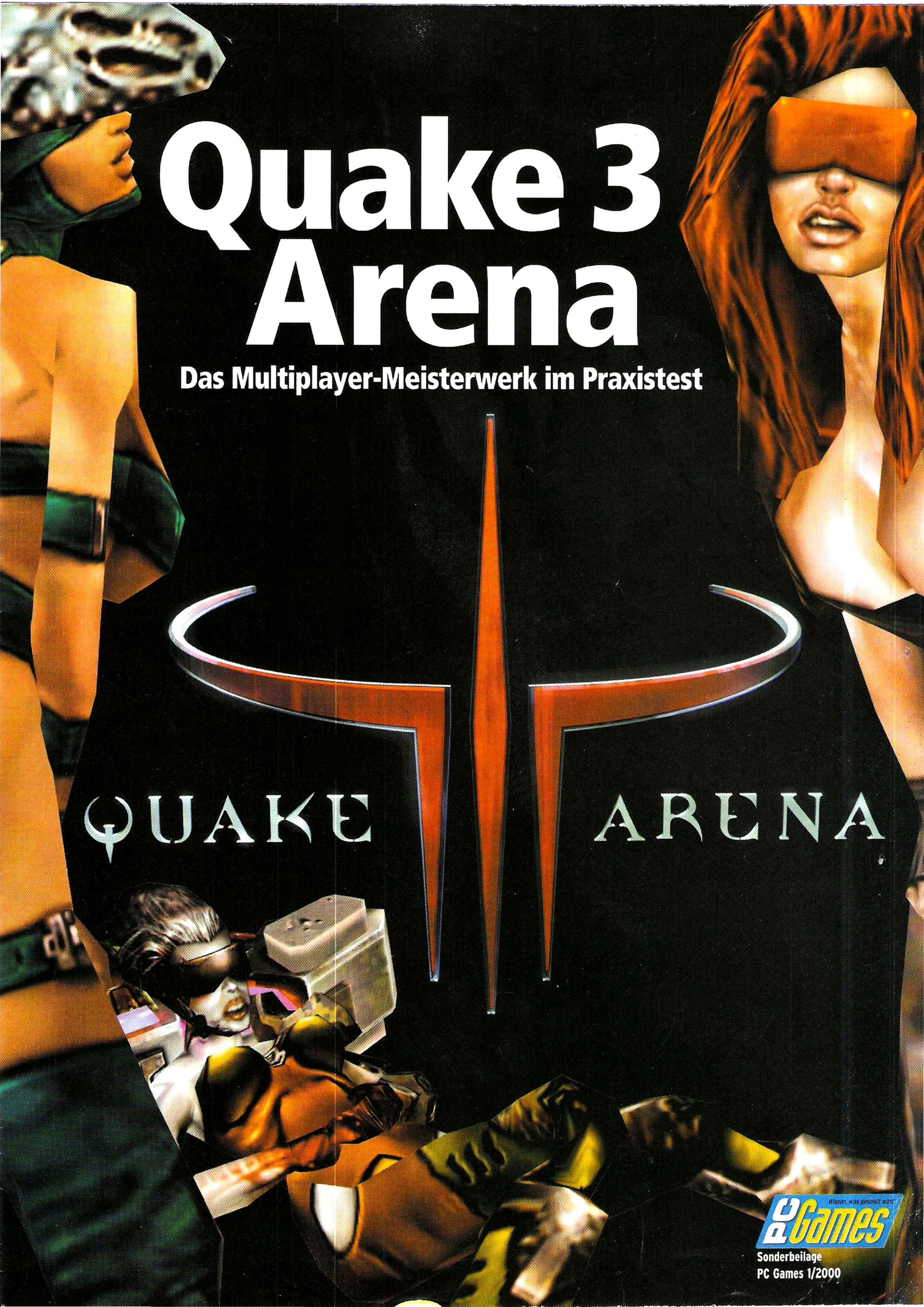
MESSIAH Geniestreich oder Wahnsinnstat? Der ungewöhnlichste 3D-Shooter im Test.



SUDDEN STRIKE C&C 3, gepaart mit Panzer General 4? Wir testen, ob das funktioniert.



TIPPS & TRICKS Nach dem Testbericht bieten wir die Komplettlösung zu Wheel of Time.


Quake 3
Arena
Das Multiplayer-Meisterwerk im Praxistest
QUAKE
ARENA
Wissen, was gespielt wird
PC Games
Sonderbeilage
PC Games 1/2000

Lasst die Spiele beginnen!

Mit den römischen Gladiatorenkämpfen haben die futuristischen Versemmelorgien in Q3A wenig gemein.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **id Software** ■ VERTRIEB **Activision** ■ PREIS **ca. DM 100,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Dezember 1999** ■ USK **Noch nicht bekannt**

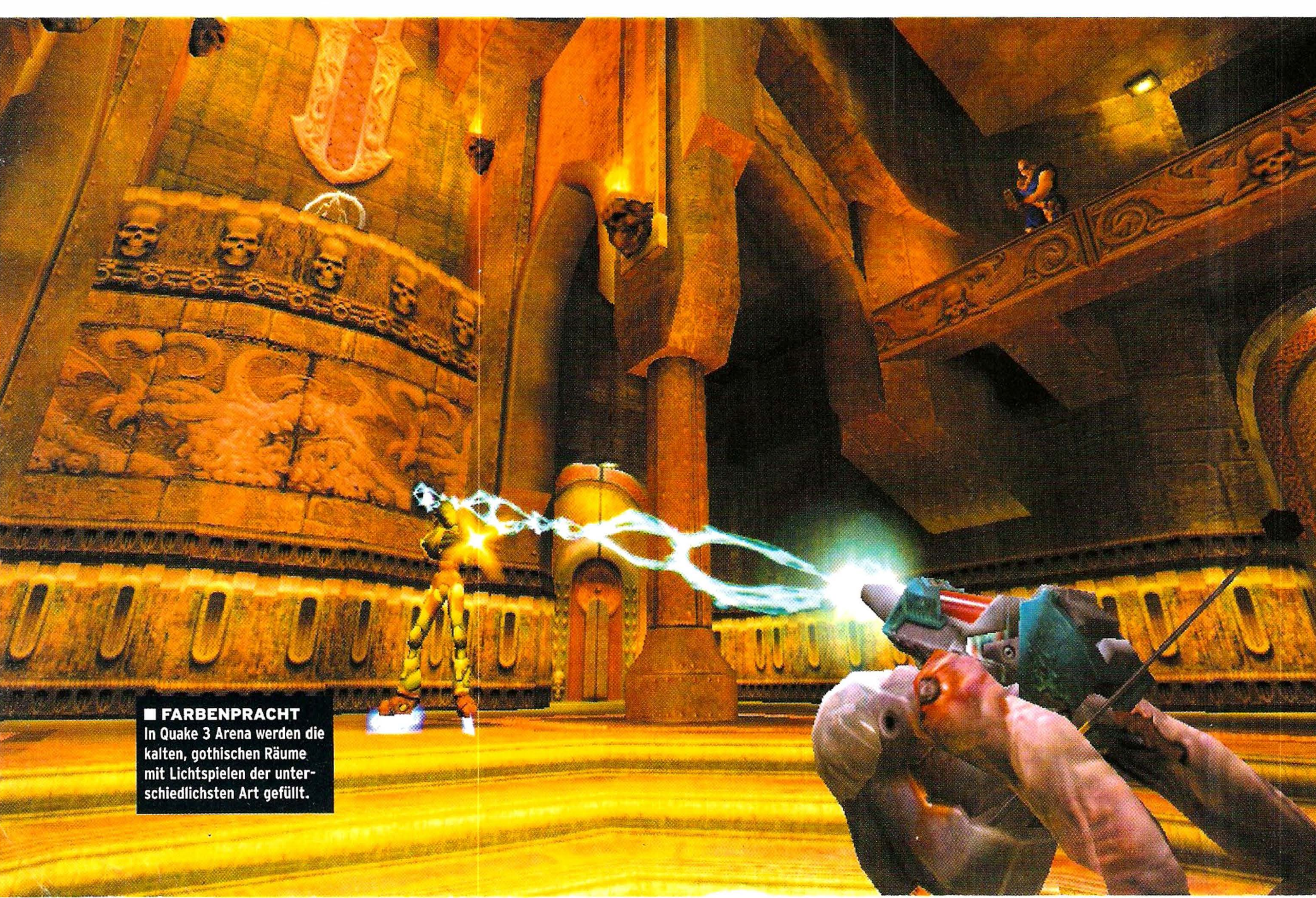
AUF EINEN BLICK

- Solomodus mit 26 Levels
- 2 Mehrspielermodi (Deathmatch, CTF)
- 30 Spielermodels
- 74 Figuren
- 9 Waffen
- Gekrümmte Oberflächen
- Deutsche Version

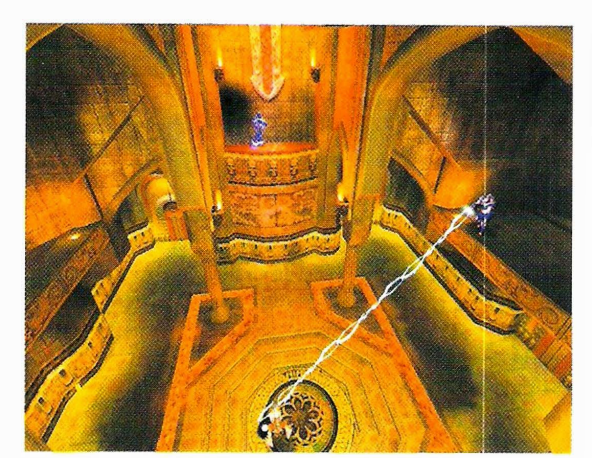
***Quake 3 Arena* steht bei einer Vielzahl von 3D-Actionfans ganz oben auf der Wunschliste. Was tun, wenn das Programmierteam id Software seinen Schützling wie Fort Knox bewacht und vor der offiziellen Veröffentlichung keine Testversion herausgibt? Ganz recht, Zahnbürste und Rocket Launcher einpacken und den nächsten Flieger in die Staaten nehmen. PC Games hat keine Mühe für Sie gescheut, um vorab alle 26 Levels im Singlemodus zu spielen und spannende Multiplayergefechte zu bestehen.**

Quake 3 Arena hat es wahrlich nicht einfach. Der immense Erfolgsdruck des indizierten Vorgängers (zwei Millionen Käufer), die gewagte Konzeption als reines Multiplayerspiel, *Unreal Tournament* als starker Konkurrent, die hohen Erwartungen einer gigantischen Fangemeinde. Doch trotz dieser unerfreulichen Rahmenbedingungen braucht sich der Shooter-E1rfinder id Software keine Sorgen machen. Denn *Quake 3 Arena* beantwortet nicht nur die Frage nach dem besten Shooterspiel zugunsten von id. Es ebnet auch den Weg zu einem neuen Spielgenre. Während sich andere Spiele auf den Einzelspielermodus konzentrieren und die Mehrspieleroption als Zusatzgag mitliefern, geht *Q3A* den entgegengesetzten Weg. Hier erhält der Käufer einen echten Multiplayer-Shooter mit der Option, die Levels auch im Einzelspielermodus gegen Bots zu üben.

Storyverwöhnte Zocker brauchen deshalb jedoch nicht zu verzweifeln, da diese Mehrspieler-Vision nicht ganz ohne konservative Zutaten auskommt. Der integrierte Singleplayer-Modus verwebt die 25 mitgelieferten Deathmatchkarten zu einer durchgängigen Geschichte. Der Hintergrund des virtuellen Gemetzels ist schnell erklärt: Den Göttern ist es mal wieder sterbenslangweilig und prompt kommt man auf die glorreiche Idee, die besten Gladiatoren ihrer Art zu Schaukämpfen zusammenzutrommeln. Sie schlüpfen in die Rolle eines dieser Kämpen und kennen dabei nur ein Ziel: sich bis zum finalen Showdown vorzufraggen und dem göttlichen Obermotz die Lichter auszublasen. Der Weg dahin ist mit zahlreichen Gefechten gepflastert und von einer durchdachten Dramaturgie bestimmt. Die 26 Karten verteilen sich auf eine Trainingsmap und sieben anschließende Episoden, die jeweils aus drei Deathmatchkarten und einem 1on1-Tourney-Level bestehen. Nur Episode 6 und 7 ma-



■ FARBENPRACHT
In Quake 3 Arena werden die kalten, gothischen Räume mit Lichtspielen der unterschiedlichsten Art gefüllt.



VOYEUR Aus der Zuschauerkamera sehen Sie, wie sich drei Recken gegenseitig in die ewigen Jagdgründe schicken.

WAS IST ...?

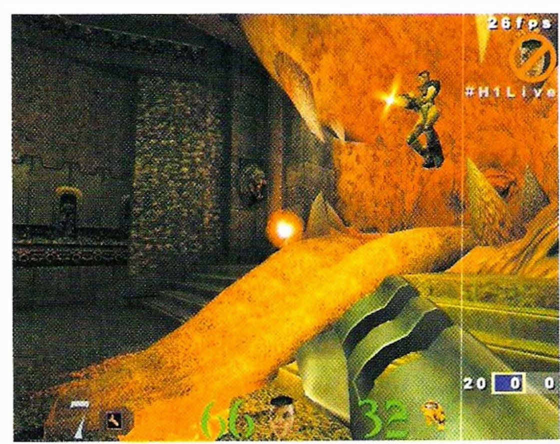
■ **BOT**
Computergesteuerter Gegner mit einstellbarem Intelligenzgrad

■ **BROWSER**
Programm wie Gamespy, um Spieleserver ausfindig zu machen und deren Status abzufragen

■ **CAMPEN**
Unfaires Besetzen strategisch wichtiger Kartenpositionen

chen eine Ausnahme; erstere besteht aus vier Deathmatch-Arenen, letztere lediglich aus der erwähnten Showdown-Karte. Jede Episode wird von einer kurzen Rendersequenz eingeleitet, welche die Gegner in der anstehenden Episode vorstellt. Wenn Sie einen Level betreten, werden die gegnerischen Bots fast wie bei einer Sportveranstaltung mit der Erwähnung ihres Namens angekündigt. Während eines Wettkampfes klopft Ihnen ein Sprecher bei besonders gelungenen Aktionen verbal auf die Schulter; nach dem Levelende informiert Sie ein Statistikmenü über die erhaltenen Auszeichnungen. Haben Sie alle Schauplätze einer Episode bestanden, wird die nächste Runde freigeschaltet.

Wenn Sie zum ersten Mal Ihre Füße in einen *Q3A*-Level setzen, wird Ihnen angesichts des Designs und der Optik der Atem stehen bleiben. Auch wenn *Unreal Tournament* eine bärenstarke Vorlage gegeben hat: Was Ihnen das Team um Chefprogrammierer John Carmack hier vorsetzt, ist einfach umwerfend.



BELEGTE ZUNGE Organischen Strukturen wie dieser monströsen Zunge begegnen Sie in einigen Kampfarenen.

Gentlemen-Killer: Die Bots

Q3A bietet nicht nur Grafikzuckerl, sondern auch eine erlesene Schar an Computerkillern. Die Freakshow im Überblick.



SLASH – DIE TÖDLICHE SKATERIN
Wie auf Wolken gleitet Slash durch die Kampfarenen und beharkt dabei das Gegnervolk. Kati Witt wäre angesichts der formvollendeten Skaterbewegungen inklusive Spagatsprung neidisch. Die coole Brille gibt es leider noch nicht zu kaufen.

MYNX – DIE GEFÄHRLICHE ROCKERBRAUT
Das menschliche Mynx-Mädel ist ein echter Blickfang, der die Männerherzen höher schlagen lässt. Doch wehe dem, der ihr zu nahe kommt. Ihre Kickboxeinlagen schrecken jeden vorschnellen Spieler schon aus großer Entfernung ab.

ORBB – DAS LAUFENDE EINAUGE
Der Orbb sieht aus wie der beste Kumpel von Leuchtfinger ET. Doch der Schein trügt. Er versteht es sehr gut, mit den am Rücken angebrachten Waffen umzugehen. Seine quiekenden Schreie zerren an den Nerven des Gegners.

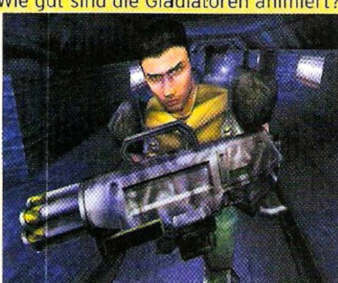
DIETER – DIE SINGENDE SONNENBANK
Dieter kommt von der Bot-Agentur „Modern Trash Talking". Er sieht ungefährlich aus, bewirft den Gegner aber mit messerscharfen Schallplatten und drückt ihnen Bräunungscreme ins Gesicht. Sein Kampfschrei heißt „Schraddel".

Schützenfest: Q3A vs. UT

Wie schlagen sich die Schlachtplatten *Q3A* und *UT* in wichtigen Spiele-Kategorien? Hier unser übersichtlicher 3D-Action-TÜV.

QUAKE 3 ARENA | **UNREAL TOURNAMENT**

Spielfiguren
Wie gut sind die Gladiatoren animiert?



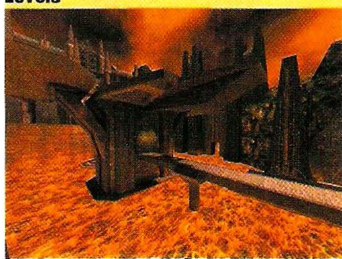
Quake 3 Arena	Unreal Tournament
Die Bewegungen wirken sehr überzeugend, der Freakfaktor bei den Models ist enorm hoch. **Wertung: Sehr gut**	Die Figuren sind hübsch anzusehen, bewegen sich aber wie auf Schienen oder fliegen regelrecht. **Wertung: Gut**

Spielmodi
Auf wie vielen Spielplätzen kann man sich austoben?



Quake 3 Arena	Unreal Tournament
Nur Deathmatch und CTF. Die Mod-Schreiber aus der Quakeszene stehen aber in den Startlöchern. **Wertung: Gut**	Große Auswahl: Deathmatch, CTF, Assault, Domination und InstaGib (ein Schuss – ein Tod). **Wertung: Sehr gut**

Levels
Wie viel Abwechslung bieten die Karten?





Quake 3 Arena	Unreal Tournament
Vor allem gotische Architektur und Weltallkarten. Viele Details und Spielereien. 30 Karten. **Wertung: Sehr gut**	Vom Freibeuterschiff bis zum schwerkraftarmen Weltraumlevel. Insgesamt 60 Karten. **Wertung: Sehr gut**

Bots
Wie intelligent agieren die Computergegner?

Quake 3 Arena	Unreal Tournament
Teilen Level in Zonen ein, simulieren menschliche Unlogik. **Wertung: Sehr gut**	Laufen feste Wegpunkte ab, campen an wichtigen Stellen. **Wertung: Gut**

Waffen
Wie gut sind die Waffen ausbalanciert?

Quake 3 Arena	Unreal Tournament
Hervorragend ausbalanciert für Anfänger und Profis. **Wertung: Sehr gut**	Waffen haben Doppelfunktionen und sind meist zu mächtig. **Wertung: Gut**

Zugänglichkeit
Wie finden Action-Anfänger ins Spiel?

Quake 3 Arena	Unreal Tournament
Schwierigkeitsgrade für Bots, z.T. einfache Levels. **Wertung: Sehr gut**	Schwierigkeitsgrade für Bots, Modwechsel möglich. **Wertung: Sehr gut**

Gewinner Quake 3 Arena 5:3 gegen Unreal Tournament

Grundsätzlich kann man die Arenen in drei Architektur-Kategorien einteilen: gotisch angehauchte Levels mit geräumigen Außenbereichen, klaustrophisch enge Raumstationen und Weltraumlevels mit Sprungschanzen. Von der kleinen Tourneymap für zwei Spieler bis zur Monsterkarte für 32 Recken ist jede Größenordnung vertreten. Auch die Anzahl der Level-Stockwerke ist variabel. Anfänger dürften sich über die ebenen Arenen freuen, auf denen weder Springen noch ein freier Mausblick zwingend erforderlich sind. Profis und Funspieler werden dagegen die mehrstöckigen Räumlichkeiten mit Wasser, Jump Pads, Lava und Schwebeplattformen lieben. Im Gegensatz zu den veröffentlichten Testversionen funktioniert auch das Strafe-Jumpen wieder richtig. An besonderen Gegenständen hat id ebenfalls nicht gespart. In einigen Karten liegen das Quad Damage (hoher Schaden), Adrenalinspritzen, Taucherbrillen, Zusatzrüstungen, Teleporter oder Runen für schnelles Schießen, Unsichtbarkeit und Fliegen herum. Dazu gesellt sich auch schon mal eine Aufladestation, bei der man Lebenspunkte und Rüstung nachtanken kann. Neben diesen Gegenständen gibt es eine Vielzahl von grafischen Gimmicks. Da gibt es Spiegel an der Decke, im Wind flatternde Wandvorhänge, rotierende Pendel, die ein Quad Damage beschützen, oder Luftblasen unter Wasser. In den Weltraumstationen begegnen Sie Lauflichtern auf dem Boden, blinkenden Computerterminals und feuerspeienden Statuen. Nicht zu vergessen die Vielzahl an organischen Strukturen, die animierten Texturen und der volumetrische Nebel. Eine 1on1-Arena ist gar völlig in

WAS IST ...?

- **CTF** Capture the Flag. Mehrspielermodus, bei dem man die gegnerische Flagge erobern muss.
- **DEATHMATCH** Kampf Spieler gegen Spieler, ob als Einzelkämpfer oder im Team
- **FRAG** Niederstrecken eines Gegners
- **HOOK** Abschießbarer Haken, um auf entlegene Plattformen zu kommen



GUTE AUSSICHTEN Das Einauge Orbb genießt die Aussicht, während der Gegner dies mit Waffengewalt verhindern will.

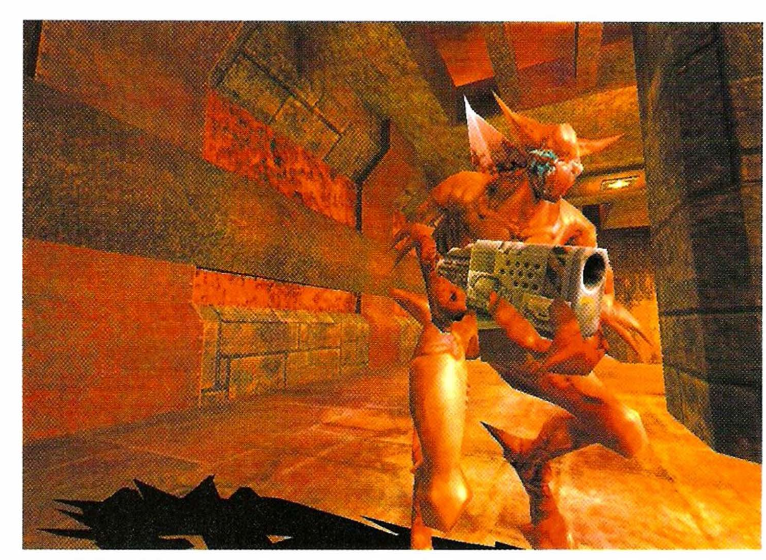
einen gelben Nebel getaucht, der Konfrontationen der Marke „Ringelpiez mit Anfassen" unausweichlich macht. Für Quake-Verhältnisse ist *Q3A* bunt geworden, da an jeder Ecke unterschiedlichste Lichteffekte, metallische Spiegelungen oder Transparenzeinlagen lauern. Beim Sound sorgen Sonic Mayhem und Front Line Assembly für die nötige musikalische Düsterheit. Die normalen Audioeffekte sind nicht unbedingt spektakulär, wer echten 3D-Sound will, muss einen Soundchip der Marke Vortex 2 besitzen.

Eine der größten Meisterleistungen von *Q3A* sind die computergesteuerten Gegner (Bots). Sie bestehen aus bis zu 1.000 Polygonen, was für aktuelle Spiele enorm viel ist und die Tür zu butterweichen Animationen weit aufstößt. Die Bots laufen und springen extrem realistisch und haben auch spezielle Bewegungen wie Spagatsprünge, Kikkboxdrehungen und Rückwärtssalti auf dem Kasten. Hier können sich die *Unreal Tournament*-Bots mit ihren Animationen aus der Augsburger Puppenkiste eine Scheibe abschneiden. Aber auch die Models an sich und deren Texturanzüge lassen verwöhnte Spielerherzen zwei Oktaven schneller schlagen: Lucy, die mächtige SM-Braut mit Herzchen-Tattoo und Löcher in den Strapsen, Bones, das Magerquark-Skelett mit den klappernden Gebeinen, Biker, der haarlose Speckbauch mit Rüpelmanieren. Ganz zu schweigen von Anarchy, dem Hoverboardfahrenden Flitzer (*Zurück in die Zukunft* lässt grüßen), oder Uriel, dem geflügelten

WAS IST ...?

■ HUD
Head-Up-Display, Anzeige wichtiger Spieleinformationen

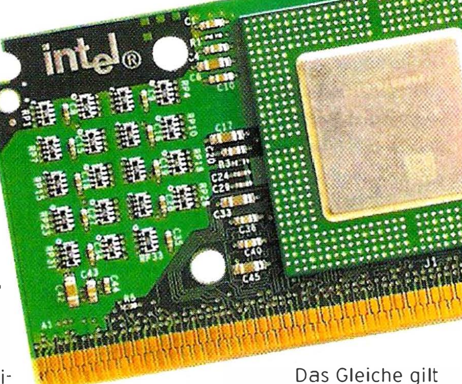
■ KONSOLE
Interface zum Eintippen von Kommandozeilen. Umfangreichere Einstellmöglichkeiten als grafische Menüs.



AUSSERIRDISCH Mit dem Alienwesen Klesk ist wahrlich nicht gut Kirschen essen. Sein Gesicht glüht in regelmäßigen Abständen regelrecht vor Kampfeslust.

Kampf um die Frames

Q3A setzt die Hardware-Messlatte für 3D-Actionspiele auf einen neuen Höhepunkt. Mit diesem Sparpaket können Sie trotzdem flüssig spielen.



Grafikkarte WO KANN ICH ZEICHENLEISTUNG EINSPAREN?

Der wichtigste Geschwindigkeitsmotor bei *Q3A* ist die Grafikkarte. Stimmen Zeichenleistung des Beschleunigers und Qualität des OpenGL-Treibers nicht, machen die Gladiatoreneinsätze nur halb so viel Spaß. Andererseits können Sie mit einer guten Grafikkarte auch auf schwächeren CPUs noch einigermaßen mithalten. Empfehlenswerte Chipsätze für 800x600 Bildpunkte und 16 Bit Farbtiefe sind Voodoo3, Voodoo2 SLI, TNT 2 (Ultra), GeForce 256 und Rage128 Pro; G400-Karten liefern zumindest auf PIII- und Athlonsystemen gute Ergebnisse ab. Alle übrigen OpenGL-fähigen Platinen der Marke V2 Single, TNT, Savage4, Rage128 oder G200 sorgen nur in 640x480 für Spielspaß. 32 Bit Farbtiefe sollten Sie sich generell schenken, wenn Sie an einem flüssigen Spielablauf Interesse haben. Neben den Grafikeinstellungen sollten Sie auch die Wirkung der „Game Options" nicht unterschätzen. Wenn Sie beispielsweise „Ejecting Brass" deaktivieren und den Himmel abschalten, werden Sie mit einer 20 Prozent schnelleren Bildwiederholrate belohnt. Um Ihr *Q3A* bis ins kleinste Detail zu tunen, sollten Sie ein externes Tweak-Utility wie Q3Tweak (www.clarionuk.co.uk/q3tweak) einsetzen. Es erlaubt deutlich mehr Tuningoperationen, als dies über Menüs im Spiel möglich ist.

Zusammenfassung:
- ■ Auflösung runterfahren
- ■ Farbtiefe bei 16 Bit festlegen
- ■ Himmel abschalten
- ■ Q3Tweak verwenden

Rechner-CPU WO KANN ICH POLYGONE EINSPAREN?

Der einfachste Weg ist die Reduzierung des Geometrieniveaus („Geometric Detail"). Damit stellt das Programm einfach nur noch einen Teil der möglichen Dreiecke dar. Das Gleiche gilt für die Option „Simple Items", die der polygonaufwendigen Darstellung von Gegenständen den Garaus macht. Über das Programm Q3Tweak lässt sich auch die Qualität der gekrümmten Oberflächen definieren, wodurch noch ein paar Polygone mehr vom Schirm verschwinden. Von Grafikkarten mit dem neuen GeForce 256 (z. B. 3D Blaster Annihilator) profitiert *Q3A* im Übrigen besonders. Die dort integrierte Geometrieeinheit entlastet die CPU, weshalb hier auch eine relativ schwachbrüstige CPU der Marke Celeron 300, PII 300 oder K6-2 400 zum flotten Spielen reicht.

Zusammenfassung:
- ■ Geometrie-Detail runterfahren
- ■ „Simple Items" aktivieren
- ■ Q3Tweak verwenden
- ■ Optional: Grafikkarte mit GeForce 256

Technik, die begeistert

Der erste Kontakt mit Quake 3 Arena wird Sie buchstäblich vom Hocker hauen. Die sagenhafte Optik degradiert das Spielgeschehen anfangs zur Nebenrolle.





GEKRÜMMTE OBERFLÄCHEN Ob Torbögen, Säulen oder organische Gewebestrukturen: In *Quake 3 Arena* sind solche Levelbestandteile aus Curved Surfaces (gekrümmte Oberflächen) geschnitzt. Sie sorgen für ein rundliches Aussehen.



VOLUMETRISCHER NEBEL Wenn Sie bei *Q3A* in nebligen Untiefen waten oder den Rauch einer Rakete wahrnehmen, dann gehört dies zum Aufbau einer packenden Spielatmosphäre. Der Nebel ist unterschiedlich dicht und verbirgt Gegenstände.



REALISTISCHE SPIEGELUNGEN Die Programmierer von id Software haben in einigen Spielkarten Spiegel aufgestellt, welche die Umgebung reflektieren. Für pfeilschnelle Grafikkarten und optikverwöhnte Zocker auf jeden Fall ein gefundenes Fressen.



INTELLIGENTE BOTS Die Computergegner besitzen ein beängstigend vielschichtiges Charakterbild, das ihr Verhalten gegenüber Mitspielern und Feinden definiert. Dazu kommt noch das grandiose Figurendesign und deren Animationen.



FLAGGENTRÄGER Die Major-Figur posiert hier für Screenshotzwecke in einem Level, der eigentlich extra für Capture-The-Flag-Matches geschnitzt wurde.

WAS IST...?

■ **LAG**
Störung des Spielablaufs. Verzögerung zwischen tatsächlicher Aktion und deren Wahrnehmung

■ **MAP**
Karte, auf der die Kontrahenten gegeneinander antreten



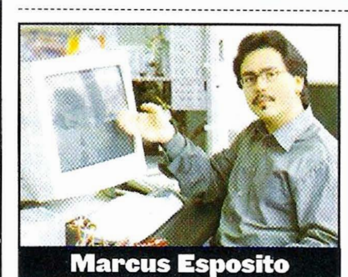
MARS ATTACKS Beim Kampf Orbb gegen Slash fliegen die Railgunblitze.

Skelettmonster. Was die Modellbauer bei id an Geisterbahnen zusammengetragen haben, spottet jeder Freakshow. Freunde steiler Kurven werden mit der Pornqueen Mynx oder der Amazone Hunter auf ihre Kosten kommen. Darüber hinaus vervollständigen skurrile Alienwesen, kuttentragende Kampfmönche und grimmige Söldner das Kuriositätenkabinett. Wie bei den Kampfarenen ist auch bei den per Motion Capturing animierten Models die Liebe zum Detail allgegenwärtig. Glühende Sonnenbrillen, leuchtende Gesichter, blinkende Hoverboards und nervöse Zappeleinlagen sind nur einige Beispiele der Detailbesessenheit von Modeldesigner John Steed.

Doch die Computerkämpfer sind nicht nur äußerlich für einige Überraschungen gut. Sie besitzen auch eine beeindruckende Lizenz zum Prügeln. Fünf Schwierigkeitsgrade regeln ihr grundsätzliches Verhalten gegenüber dem Spieler, die von „I can win" (sehr einfach) über „Hurt me plenty" (mittel) bis zu „Nightmare" (abartig) reichen. Diese Einteilung erlaubt es Einsteigern, erst einmal den Level kennen zu lernen, ohne gleich von übermächtigen Killern eingeseift zu werden. Andererseits sind Nightmare-Bots sprichwörtlich als solche zu verstehen. Die Gegnerintelligenz in der uns vorgeführten Version ist deutlich höher einzustufen als in der Mitte November veröffentlichten Testdemo 1.09. Anders als beispielsweise die Bots in *UT* kennen die *Q3A*-Kollegen keine Wegpunkte. Sie unterteilen die Karten in bestimmte Bereiche und entscheiden je nach Situation, welchen Weg sie einschlagen. Die Variablen für ihr Verhalten sind dabei größer als der Otto-Katalog. Sie umfassen Werte für Aggressivität, Campen, Selbstschutz, Treffsicherheit, Sichtweite, Laberfreudigkeit, Springen und Waffenvorlieben. Die-

Testcenter — Quake 3 Arena

Installiert und läuft



Die Testversion 1.09 stellt auch in der „Fast"-Einstellung extreme Anforderungen an Ihre Grafikkarte. Hier hilft nur der Kahlschlag bei Auflösung, Farbtiefe und Grafik-Details.

- Q3A läuft nur unter „echtem" OpenGL.
- Organisieren Sie sich den neuesten Treiber mit OpenGL ICD für Ihre Grafikkarte.
- Zahlreiche Texturfehler bei G400.
- Das finale *Q3A* könnte dank Optimierungen etwas weniger hardwarehungrig sein.

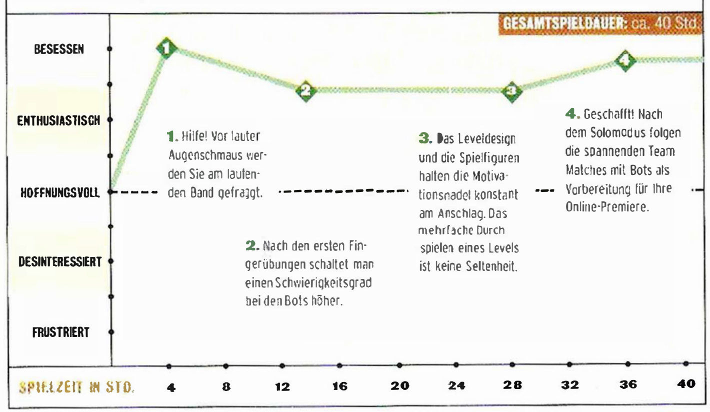
So läuft das Spiel auf Ihrem PC

Grafikkarte	Prozessor / RAM	Pentium 200 MMX 32	Pentium 200 MMX 64	Pentium II 300 64	Pentium II 300 128	K6-2 400 64	K6-2 400 128	Celeron 400 64	Celeron 400 128	Pentium III 500 64	Pentium III 500 128
G400 Matrox Millenium G400	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Savage4	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Die Motivationskurve

Q3A ist vom Konzept her ein reinrassiges Multiplayerspiel mit Langzeitwirkung. Bei der Motivationsbewertung beschränken wir uns auf den Solomodus beim Kampf mit und gegen Bots.



se Differenzierung geht sogar so weit, dass Sie in einem Team-Deathmatch nicht ohne weiteres den Anführer spielen können. Ein selbstbewusster Bot kann Ihnen diese Funktion durchaus streitig machen. Sterben Sie als Team Leader zu oft, ernten Sie hämische Kommentare von besonders geschwätzigen Bots. Obwohl manche Computergegner größer oder breiter wirken, ist die Trefferzone bei allen gleich. Jede Figur wird von einer einzelnen Box umgeben, die den Trefferbereich bestimmt. Trotzdem spielt man gegen jeden Bot automatisch anders. Schlanke oder klein gewachsene Kandidaten sind subjektiv schwerer zu treffen; Bots mit guter Tarnkleidung heben sich kaum vom Hintergrund ab. Hier ist also genug taktischer Spielraum bei der Wahl des Spielermodels vorhanden.

Wie vom Vorgänger her gewohnt, besitzen alle neun Waffen in *Q3A* nur eine Funktion. Laut Designer Graeme Devine würde das Spiel durch Mehrfachfunktionen nichts gewinnen. Veteranen des ersten oder zweiten Bebens werden viele der neuen Ballermänner als alte Bekannte begrüßen. Das Arsenal umfasst unter anderem den Granaten- und Raketenwerfer, die Railgun oder auch die aufgemotzte BFG. Die Steuerung der Lebensenergieabsauger fällt extrem unterschiedlich aus, außerdem besitzen sie eine sehr große Bandbreite, was Reichweite, Schaden und Nachladezeit angeht. Die Beherrschung der unterschiedlichen Waffen gehört zum Pflichtprogramm jedes aufstrebenden *Q3A*-Kämpfers, da Sie mit einer Knarre allein gegen durchtrainierte Gegner kaum eine Chance haben werden. Die Ausbalancierung



ABGEHOBEN Die Schlittschuhläuferin Slash schwebt dezent über dem Boden. Der Orbb bleibt davon unbeeindruckt.

WAS IST ...?

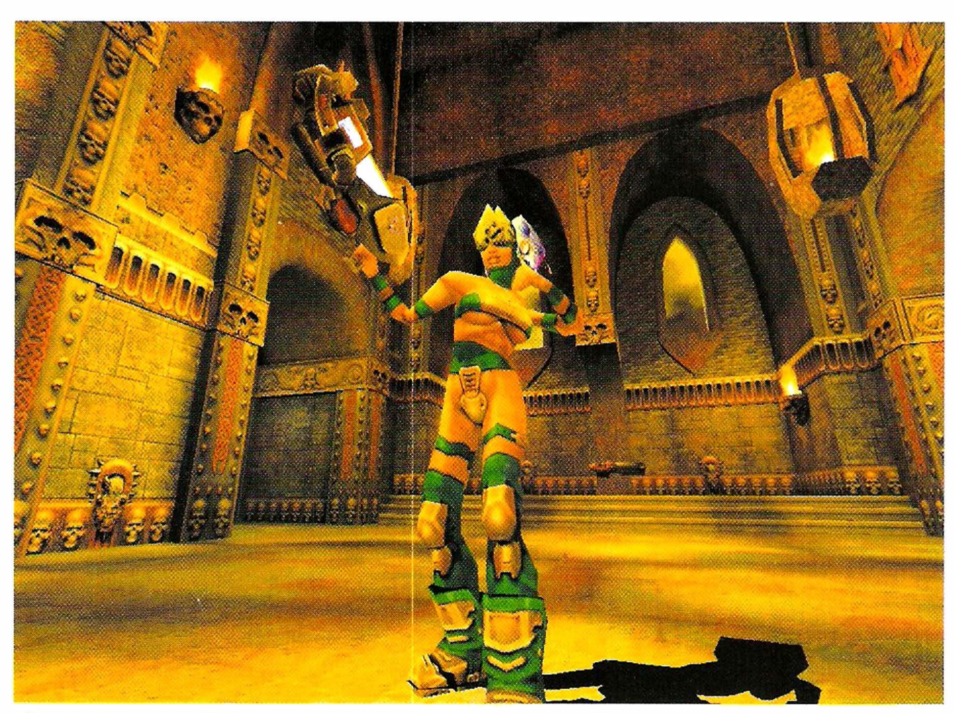
MOD
Modification, Veränderung des Originalspiels. Neue Spielmodi oder Waffen und Levels.

MODEL
Komplett animiertes Drahtgittermodell einer Spielfigur

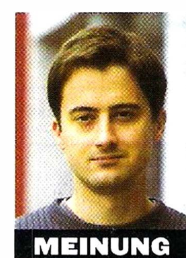
MOUSELOOK
Der Spieler schaut mit der Maus frei nach oben oder unten, um besser treffen zu können.

PING
Zeit in Millisekunden, die ein Datenpaket zwischen Spieler und Spieleserver unterwegs ist.

QUAD DAMAGE
Krafttrunk in Form eines Symbols, der die Feuerkraft fur kurze Zeit verstärkt



MODELLPFLEGE Id Software hat großen Wert auf realistische Spielfiguren gelegt. Dass dabei nicht nur Alienwesen entstanden sind, zeigt das knackige Amazonenmodell „Hunter" eindrucksvoll.



MEINUNG

Die Wiedergeburt einer Legende: id setzt neue Maßstäbe im Multiplayergenre.

Thilo Bayer

Bei mir hat *Q3A* ein Beben der Stärke 9,5 auf der Richterskala ausgelöst. Die veröffentlichten Testversionen waren zwar schon vielversprechend, doch erst die Begegnung mit dem vollendeten Spiel haben mich restlos überzeugt. Die Level verblüffen durch sensationelle Grafiken und ein verspieltes Design. Die Spielfiguren und ihre Animationen sind konkurrenzlos gut, die Intelligenz der Blechbrüder ist erschreckend. *Unreal Tournament* und *Quake 3 Arena* werden durch ihre unterschiedlichen Ausrichtungen die 3D-Action-Fangemeinde spalten. Während *UT* durch seine Spielmodi und das Waffendesign einen Massen-Appeal besitzt, verwöhnt *Q3A* mit genialen Kampfarenen und abgefahrenen Spielerfiguren.

ist dabei sehr gut gelungen. Selbst mit der schnell feuernden BFG sind Frags kein Kinderspiel. Bei den Waffenanimationen hat sich id mächtig ins Zeug gelegt: Rotierende Trommeln, pulsierende Energiebündel, Raketen-Rauchschwaden und züngelnde Lichtblitze beleben die Kampfszenerie.

Wenn man die reine Anzahl an Mehrspielermöglichkeiten misst, dann bietet *Q3A* von Haus aus deutlich weniger als *Unreal Tournament*. Lediglich Deathmatch, Team Deathmach und Capture the Flag werden in der Verkaufspackung zu finden sein. Dieses Argument gegen *Q3A* verliert jedoch schnell an Bedeutung, wenn man die *Quake*-Fangemeinde mit in die Betrachtung einbezieht. Schon jetzt steht fest, dass populäre Spielmodi wie Rocket Arena, Battleground oder ActionQuake kurz nach der *Q3A*-Veröffentlichung zum Download im Internet bereitstehen werden. Was CTF angeht, so hat id hier trotz fehlendem „Hook" sicherlich sein Meisterstück abgelegt. Die mitgelieferten Levels sind allesamt von herausgender Qualität und laden zu Dutzenden von Team Matches ein. Wie beim Team Deathmatch informiert auch hier ein kleiner Infoscreen über Position, Lebensenergie und Rüstung der Mitspieler. Ein eigenes Chatmenü war zum Zeitpunkt unseres Besuches aber leider noch nicht verfügbar. Sie sind jedoch weder beim Team Deathmatch noch bei CTF auf menschliche Mitspieler angewiesen. Die Bots sind sehr gut in der Lage, mit Ihnen im Team zu spielen. Die Bandbreite der möglichen Befehle ist beachtlich und reicht von existenziellen Fragen („Ich bin der Anführer") bis zu Aufträgen wie „Beschütze mich" oder „Campe an der roten Rüstung". Schießen Sie Ihre eigenen Botkollegen an, beschweren sich diese lautstark über dieses rüpelhafte Verhalten. Kommandieren Sie ein Teammitglied zu einer langweiligen Position, kann dieses durchaus nach einiger Zeit dagegen rebellieren und eigenmächtig auf Gegnersuche gehen.

Noch im Dezember soll die englische Verkaufsversion über Activision in deutsche Läden kommen. Eine deutsche Variante wird es definitiv geben, inwiefern diese jedoch von der Originalversion abweicht, stand zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses nicht fest.

Thilo Bayer

WAS IST...?

- **RESPAWN** Wiederbetreten der Karte, nachdem man vom Gegner gefraggt wurde
- **SERVER** Rechner, der die Verwaltung von Spieledaten übernimmt
- **SKILL** Überbegriff für das Können eines Spielers

TAUCHKURS In Q3A gibt es einige Level mit Tiefgang. Luftblasen und eine verschwommene Optik dokumentieren dies.

TESTURTEIL — Quake 3 Arena

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Quake 3 Arena** 1/2000 — Multiplayergenuss mit garantierter Langzeitwirkung für Einsteiger und Fortgeschrittene.
- **Unreal Tournament** 9/99 — Kommt jetzt erst in den Handel, einziger ernsthafter Q3A-Konkurrent.
- **Unreal** 8/98 — Die Unreal-Engine sorgt auch heutzutage noch für grafische Furore.
- **Half-Life (dt.)** 12/98 — Die packende Story um Gordan Freeman ist für Solospieler ein Muss.
- **Requiem** 04/99 — Feines Gruselstück mit einer steilen Brise Atmosphäre und Zauberei.

GRAFIK .... Sehr gut
Prächtig: Gekrümmte Flächen und Lichteffekte.

SOUND .... Gut
Leider kein EAX, dafür A3D 2 und Metal-Musik.

STEUERUNG .... Sehr gut
Ob Maus oder Tasten: Einstellbar bis ins Detail.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Das beste Multiplayer-Spiel aller Zeiten.

95%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium II 400
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD:25 MB	HD:300 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk 64 Internet 64
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘